

3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题，一经发现，立即删帖！

3DM-SMV小组仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意，请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

THE KING OF POCKET GAMES

60

VOL.

掌机王SP

攻略透解

圣剑传说
玛娜英雄

幸存少年
迷失蔚蓝2

使命召唤
胜利之路

《MHP2》速杀
轰龙、霸龙
口袋光环收录

研究中心
死神BLEACH DS 2nd
黑衣闪现的镇魂歌

怪物猎人 携带版 2nd
超级机器人大战W

专题企划
“奸商”访谈实录Vol.2

对谈烧录卡厂商，解析行业内幕 烧录卡厂商篇

掌机王SP 幸运

大抽奖

特等奖

NDSL主机 1名

PSP主机 1名



一等奖

二等奖

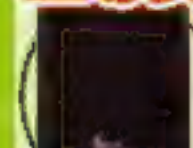


MD-Max掌机 4名

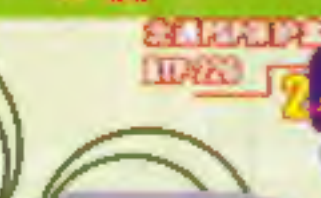


OS掌机 4名

三等奖



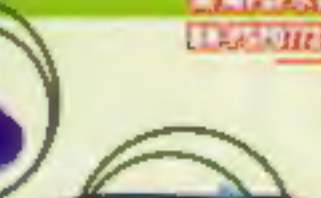
北通PSP锂电池
BT-6200 3名



北通PSP锂电池
BT-6200 2名



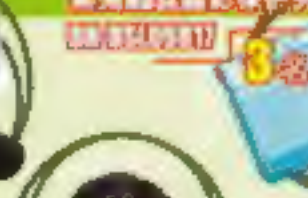
北通PSP锂电池
BT-6200 2名



北通PSP锂电池
BT-6200 2名



北通PSP锂电池
BT-6200 3名



北通PSP锂电池
BT-6200 3名



SD卡
蓝卡 3名



SD卡
蓝卡 2名



SD卡
蓝卡 3名



SD卡
蓝卡 2名



SD卡
蓝卡 6名



SD卡
蓝卡 6名



SD卡
蓝卡 6名



SD卡
蓝卡 6名



EZflash
EZflash 4名



EZflash
EZflash 6名



EZflash
EZflash 6名



EZflash
EZflash 6名



北通PSP锂电池
BT-6200 3名



北通PSP锂电池
BT-6200 3名



北通PSP锂电池
BT-6200 3名

参与方式：只要在2007年4月12日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中175页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第62辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商

	广州市东仕数电子科技有限公司		Ewin flash小组		EZflash小组
	番禺电子有限公司		GBAlpha (中国) 有限公司		Levelup网站
	DS Fire Link小组		广州市北通电子有限公司		

话梅杂志&SDM-SM V

本辑 特别关注

专题企划

“奸商”访谈实录Vol.2

——烧录卡厂商篇

对谈烧录卡厂商
揭示幕后故事
了解行业内幕

深度解析烧录卡行业“N”大问题

P66

攻略透解

NDS 圣剑传说—玛娜英雄

全剧情流程攻略
全装备隐藏属性资料
英雄特技完全讲解

全新的传说，由你来演绎！

P86

35名人气角色深入分析
高段连续技极限研究

NDS

死神BLEACH DS 2nd 黑衣闪现的镇魂歌

研究中心 P123

泛梅杂志&30M-SMV



美术总监：吴松

本辑赠品



《圣剑传说 玛娜英雄》精美书签



口袋光环Vol.60

掌机情报站

004

004 GDC 专题报道

007 关注数字

006 新闻热点

008 新作拼盘

007 新闻短讯

日本掌机软硬件周间销量榜

010

欧美掌机软件周间排行榜

011

掌机黄金眼

012

012 掌机黄金眼

014 黄金眼 REVIEW —— 三国志大战 DS

汉化讯息台

015

前线狙击

016

016 最终幻想战略版 狮子战争

038 塞尔达传说 幻影沙漏

020 危机之源 最终幻想VII

040 元素怪兽

025 美妙世界

042 水色学园

028 最终幻想XII 亡灵之翼

044 股票交易所 瞬

036 燃烧吧！热血旋律魂 押忍！

046 星神

战斗！应援团2

049 富豪街 DS

特快专递

050

050 战士帮

054 斯巴达 300 勇士 荣耀征程

058 右脑达人 爽解！找碴博物馆2

062 陨石方块 迪士尼魔块

064 模拟城市

专题企划

066

066 “奸商”访谈实录 Vol.2 —— 烧录卡厂商篇

攻略透解

081

081 幸存少年 迷失蔚蓝2

086 圣剑传说 玛娜英雄

098 使命召唤 胜利之路

硬软综合站

104

104 掌机市场扫描

106 硬件短消息

玩转NDS

110

110 NDS 也能当 PC 手柄、鼠标？ —— DSFireCard 新功能介绍

112 NDS 软件新闻

114 烧录卡新闻站

117 EZ 三合一扩展卡简评

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的所有著作权（版权），对于使用他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不承担任何责任。
2. 版面版权——《掌机王SP》采用并交付给读者的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件。《掌机王SP》不必履行征得作者同意或另行支付报酬。
3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在发表前均（以书面形式或网络形式）由编辑部保留，起始时间为发表之日起，以其他方式发表或转载，均与《掌机王SP》无关。如稿件在《掌机王SP》发表后，其他媒体转载，由投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：深圳市福田区福安路10号《掌机王》编辑部（收），邮编：518005，E-Mail投稿信箱：zpwsp@163.com。

玩转PSP

- 118 PSP 热点新闻追踪
121 PSP 近期破解综述

118

研究中心

- 123 死神 BLEACH DS 2nd
 黑衣闪现的镇魂歌
132 怪物猎人 携带版 2nd
144 超级机器人大战 W
146 火热秘技

123

口袋剧场

- 148 魂之狩人

148

游戏万花筒

- 152 游戏万花筒
156 游戏美图秀

152

专区地带

- 158 手机游戏吧
160 乙女的花园
162 影漫空间

158

掌门人

- 164 掌门人
170 Levelup 坛友互动专栏
171 掌上影像馆
172 热点大家谈
173 《掌机王 SP》第 58 辑中奖名单
174 交流空间
176 FAQ 电台
178 小编寄语
180 天下聚会

164

掌机王自由谈

- 184 期待和现实——说说我和《真·三国无双 DS》
187 在大学——我的游戏路

184

掌机游戏综合发售表

190

口袋光环 精彩内容导视

192

游戏索引

NDS

- 超级机器人大战 W 144
富豪街 DS 49
股票交易所 44
美妙世界 25
模拟城市 64
燃烧吧！热血旋律魂 押忍！
 战斗！应援团 2 36
塞尔达传说 幻影沙漏 38
三国志大战 DS 14
圣剑传说 玛娜英雄 80
水色学园 42
死神 BLEACH DS 2nd
 黑衣闪现的镇魂歌 123
星神 46
幸存少年 迷失蔚蓝 2 81
许愿屋 天使的记忆 146
右脑达人 真解！找碴博物馆 2 58
元素怪物 40
陨石方块 迪士尼魔法 62
最终幻想 XII 亡灵之翼 28

PSP

- 怪物猎人 携带版 2nd 132, 146
火爆狂飙 统治者 147
纽约街头教父 制霸之道 147
使命召唤 胜利之路 98
斯巴达 300 勇士 荣耀征程 54
危机之源 最终幻想 VII 20
战士帮 50
最终幻想战略版 狮子战争 16

PS

- 最终幻想 战略版 147

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型。具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A + RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A + AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S + RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写。各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance, Nintendo 公司出品
iOS	iQue DS, 神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage, Nokia 公司出品
NDS	Nintendo DS, Nintendo 公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite, Nintendo 公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE, SCE 公司出品
GBM	Game Boy Micro, Nintendo 公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

GDC专题报道

事件
EVENT

GDC 2007顺利闭幕



GDC 2007(游戏开发者会议2007)于3月5日在美国旧金山顺利召开,并于9日顺利闭幕。今年恰逢GDC迎来20周年,而E3改革又为今年的GDC树立了新的方向——取代E3大展,因此GDC 2007在规模上扩大为去年的两倍,并且涉及的范围更为广泛,而整个活动现场的气氛看起来也更为严谨。展会上各大游戏软件厂商纷纷公布了自己新作的最新消息,而硬件厂商也是拿出了最新的技术,主办方则在本次展会评出了“十大值得永久珍藏游戏”、“年度最佳游戏”等多个奖项。

“十大值得永久珍藏游戏”是由一个五人专家小组提出的,评选了史上最具历史和文化意义的10款游戏。此举是模仿美国国家电影目录的做法,希望借此评选来推动保存游戏杰作的设想。国外媒体以“这不仅是游戏,而且是文物”对此为题进行了报道。这十款游戏见右表。

本次会议上PSP平台的《乐克乐克》成为掌机上获奖最多的作品,不但获得年度最佳原创

音乐奖,而且还获得年度最佳角色设计奖。另外任天堂传奇游戏设计师、马里奥工厂主要负责人宫本茂则获得了本届年度终身成就奖,他对游戏产业的贡献以及所取得的个人成就获得了评委会的一致认同。宫本茂在上台领奖时对与会者表示:“每次像这样站在讲台上都会让我感到自己的年岁确实在增大,也让我想到了退休。尽管如此,我还是希望能继续从事游戏开发事业。我对美国以及这个国家所崇尚的挑战极限、不断创新的精神一直难以忘怀,我也希望能够继续坚持下去。”



原名	译名	上市时间
Spacewar!	《太空大战》	1962
Star Raiders	《星际奇兵》	1979
Zork	《魔域》	1980
Tetris	《俄罗斯方块》	1980
SimCity	《模拟城市》	1989
Super Mario Bros. 3	《超级马里奥3》	1990
Civilization I / II	《文明 I / II》	1991
Doom	《毁灭战士》	1993
Warcraft series	《魔兽争霸》系列	1994
Sensible World of Soccer	《感官足球世界》	1994



业界
PRO

妻子是扩大玩家族群的指标？宫本茂GDC演讲

本届GDC 2007展会上，宫本茂以“任天堂的游戏设计概念”为题进行了演讲。刚刚在本届展会上获终身成就奖的宫本还没上台，会场里就已经挤满了等待的人群。本次演讲中宫本先生以扩大玩家群、把持软硬平衡和计算开发风险为主要话题，总结了自己多年的经验，并笑谈了自己以妻子作为扩大玩家族群的指标的创作秘方。

宫本茂表示，扩大玩家族群是任天堂的理念之一，对于是否成功达成此一目标，他一直都是以自己妻子对游戏的关心程度作为指标，因此他戏称此一指标为“妻度计”(Wife-o-Meter)。他的妻子原本对游戏毫不关心，即使当年红白机《超级马里奥兄弟》与《俄罗斯方块》红透半边天，她依旧无动于衷。而首次的变化则是发生在他女儿游玩N64《萨尔达传说 时之笛》时，他的妻子开始会在旁边观看游玩的过程，当时他开始觉得说不定有机会能让妻子也投入游戏中。因此宫本茂选择了N64《动物之森》，并以这款游戏“不会有敌人出现”为说辞，成功说服妻子拿起手柄与女儿一同游玩。后来又从自家所饲养的狗得到灵感，制作了NDS平台的《任天狗》，改变了妻子对于游戏的观点。后续的

《成人脑力锻炼》更是让妻子体会到了游戏的互动乐趣。最后则是在今年2月14日的西洋情人节，深夜晚归的宫本茂听到家中有玩Wii的声音，本以为是妻子等着要送巧克力给他，结果发现妻子在玩当天才放出的“大家一起来投票频道”，这个软件不主动下载更新是不会有，而且先前宫本茂并没有向妻子推荐过，因此这次是他妻子自己有兴趣而主动接触的。

宫本茂表示，现在他妻子不但玩《成人脑力锻炼》中收录的小游戏《马里奥医生》比他还厉害，而且喜欢制作家人、亲戚与邻居的Mii肖像展示给大家看，妻度计的指标可说已经达到顶峰。他把妻子从一个对游戏漠不关心的人，转变为热衷于游戏的玩家，而透过Mii让妻子创作的乐趣再度觉醒，可以说已经是向游戏创作迈出了第一步。宫本茂开玩笑地表示，将来如果妻子能制作出独特的东西时，那他就能退休了。

接下来宫本茂提到了第二个话题“均衡”，他讲到任天堂并非多角化经营的企业，全体员工都是为了提供游戏娱乐而努力，因此能设计出充分理解娱乐本质且相当均衡的游戏硬件与软件，并强调想制作新的产品时，程式设计师(软件)与工程师(硬件)的良好沟通是非常重要的。至于谈到“风险”，他则表示老社长山内溥的时代，任天堂的员工就被鼓励要“做与众不同的事”，与众不同相对地就会带来风险，他表示之前像是NDS的硬件，以及《任天狗》与“触摸纪元”的其他软件也都是相当大的挑战。

宫本茂的演讲获得了全场人的赞叹，尤其“妻度计”这一创意观点的提出，也让玩家们明白了NDS赢得女性玩家喜欢的原因。



《乐克乐克2》新作消息公布

在年度D.I.C.E.高层会议上, Sony全球研发工作室总裁菲尔·哈里森曾经对外确认, 于去年在PSP平台推出并受到了业界好评的游戏《乐克乐克》将会推出续作。而在本届GDC 2007会议上, 本作的开发导演河野力再次确认了这一消息并透露了一些关于续作的情报。

河野力对与会者表示, 他希望在《乐克乐克2》中使用新的图形绘制技术以及新的人工智能系统(AI), 新的AI将被使用在游戏中的许多方面, 从乐克乐克滚动的方式, 到他们聚集到一起的过程, 再到他们躲避场景中各种危险的方式。他还希望能够在《乐克乐克2》中进一步完善音乐和视觉效果的应用。不过最令人在意



的是, 他在演讲中谈到了他希望彻底改变续作游戏方式的想法。尽管没有透露任何详细信息, 但保证会通过新颖的游戏方式, 给玩家带来惊喜和全新的游戏乐趣。但本作究竟会以PSP还是PS3下载游戏的形式推出, 河野力并没有给出明确的答复。

新闻热点

更轻更小, 全新设计PSP即将诞生



SCE英国分布总裁Ray Maguire近日确认了公司打算重新设计新版PSP的意图, 也就是说不久之后, 可能就会有更轻更小的新版PSP诞生。

Maguire在“PSP全国教育投放计划”会议上对记者们谈到, 目前的PSP还只是“第一形态”, 根据公司的经营策略, “更小, 更轻”的主机将会在不久后公布。当被问及Sony将如何重新设计PSP时, Maguire补充道, 不管从工业设计

上我们对它作出如何的更改, 都不会影响到PSP那宽大的屏幕, 因为它是PSP的一个关键优势点, 但具体什么时候才能推出新版PSP, Maguire并不愿透露任何消息。

不过在本次访谈后, PSP官方发言人又立即向媒体表示, PSP改良版并不会在“短期内实现”, 除了更新主机内核以外, 最近并没有什么大的更新计划。“当然长期以来我们都在努力寻找着拓展掌机平台的道路, 所以Maguire提及的改良也是商业运作上的惯例做法。”看来想要玩到PSP改良版的玩家还要再多等一阵子了。

“PSP全国教育投放计划”展开

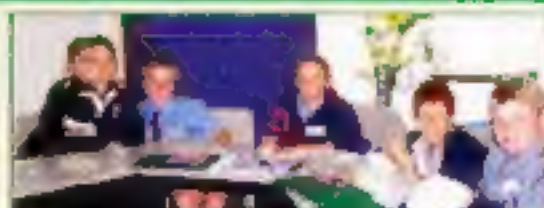
一个名叫“PSP全国教育投放计划”的活动近日在英国展开, Sony打算在学校中把PSP当做一种学习用品来进行推广, 打破学校不允许带游戏机进入学校的规定。

SCE英国分公司总裁Ray Maguire对记者表示, 2003年索尼也曾经在英国推广过一次类似的计划, 当时是以PS2和Eye Toy为主题, 学生们可以借助Eye Toy与其他学校的学生相

互联系和交流。

随着无线网络建设的逐步完善以

及可随时随地连接互联网的PSP等掌上娱乐设备的飞速发展, 使得电子设备和互联网与教育教学活动的联系日益加深。而PSP将成为最佳的硬件平台, 为网络函授这一领域内的服务供应商提供了许多新的机会。



AMD计划为掌上型装置提供“Xbox 360 级”的显示能力

前些日子，nVidia公布了“GeForce系列”的手持装置用多媒体芯片的消息，引起了业界巨大的轰动，这就意味着未来的手机将会拥有比PSP更加出色的3D图形机能。而继nVidia公布手持设备解决方案之后，他的老牌竞争对手ATI（已被AMD收购）也公布了为掌上型装置提供“Xbox 360级”的显示能力多媒体芯片的计划。目前已经释出的开发者工具就已经支持了OpenVG 1.0和OpenGL ES 2.0标准，并且将与Xbox 360拥有相同的

的Unified Shader Architecture。这款芯片何时上市还没有公布，但AMD表示目前“正在和内容开发者合作，设计以此芯片为核心的新手机”，并且“以直接提供多媒体芯片，或技术授权给IC设计商”将芯片推出。



Sony、任天堂宣布参加第一届“E for All Expo”展会



Entertainment for All Expo是由致力于商业性交流展会和杂志出版的IXG公司与美国娱乐软件协会(ESA)联手打造的全新概念展会，第一届“E for All Expo”将于今年10月19日至20日召开。作为世界全球最大的游戏展会E3的举办地洛杉矶会展中心。作为世界最大的游戏展会E3的举办地，洛杉矶会展中心。作为世界最大的游戏展会E3的举办地，洛杉矶会展中心。作为世界最大的游戏展会E3的举办地，洛杉矶会展中心。

PSP版《战神》将采用新剧情 谱写新史话

3月13日是PS2平台最受动作



游戏大作《战神》在北美首发的日子。SCE在各地都举办了盛大的首发庆祝活动。在旧金山的游戏首发活动现场中，《战神》的制作导演Cory Barlog接受了媒体记者的采访。在采访中他确认了PSP版《战神》的开发计划。

Cory Barlog向记者表示，PSP版《战神》不是移植或重制的作品，而是讲述全新剧情的新作品，但与该系列的整体故事背景保持密切的联系。不仅如此，PSP版的剧

情还将与未来推出在PS3上的《战神III》剧情衔接，这样整个《战神》系列的全局规划就将再次统一。

《名侦探柯南》发售纪念抽奖活动开始

随着NDS《名侦探柯南 侦探力训练》这款NDS平台新作发售日期临近，官方从3月17日起，至4月8日止举办本作的发售纪念活动。活动地点设在日本的名古屋所运营的室内主题公园大型娱乐中心Nagano Namjatown。不仅在Nagano Namjatown设置游戏试玩台让玩家试玩体验，还会在现场针对本作举办各种赠送游戏以及相关商品的抽奖活动，让喜欢柯南的玩家大饱眼福。



关注数字

NDSL 2月在美国狂卖

485000台

权威行业统计机构NPD近日公布了2007年1月美国游戏市场销量综合统计报告，报告显示，2月美国家用机市场软硬件销售额与去年同期相比都有大幅提升，家用机市场的成长幅度达到了55%，任天堂主机在1月份更是独霸美国硬件销售榜，NDSL以125000台的销售成绩位居第一，将销量100000台列居第二位的

SP2甩身后。排行第三的是任天堂Wii主机，销量25000台不容小觑。

日本NDS销量突破

1500万

根据日本权威杂志日前发表的统计报告显示，日本市场NDSL和NDSi主机的累计销量已经突破1500万台，耗时15周，这比经过12周达到1500万台销量的主机几乎快了一倍了。

■新作拼盘

收集更为细致的游戏信息
拓展更为广阔的游戏视点

PSP 疯狂出租车 乘客大战

◆ If A ◆ RA ◆ 2007年4月 ◆ 竞速 ◆ 街机

SEGA名作登陆PSP平台!

SEGA的“《疯狂出租车》系列”凭借出色的创意早已经受到玩家们的好评。玩家在游戏中要扮演技术一流的出租车司机，目的就是尽快将乘客送到目的地，以此赚取金钱。玩家要无视任何交通规则，想尽一切办法来快速达到目的地，抄近道和飞车都是必备的手段。PSP版的本作收录了DC版《疯狂出租车》和《疯狂出



租车2》中的原创地图为中心，并在此基础上增加新内容，而且原作中的迷你游戏也将全部保留。另外本作还改进了多人联机游戏系统，玩家在多人模式中不仅能享受与人对战的乐趣，



▲老玩家们记忆尤新的下坡通飞车特技。



▲本作将在乘客身上大做文章。

还可以一起和朋友合作闯关。玩家将会体验到真实的城市街道场景，旧金山郊区、纽约闹市、中央公园和地下铁都将真实展现在玩家眼前。

PSP 波斯王子：宿敌之剑

◆ Ubisoft ◆ A ◆ 2007年4月 ◆ 动作 ◆ 主机

Ubisoft大作连连! 《波斯王子》新作再临!

Prince of Persia Rival Swords

本作是一款动作形态的“《波斯王子》系列”作品。游戏剧情和游戏方式上基本继承了PS2版《王者无双》的风格和特点，并在此基础上



▲驾驶马车作战的游戏关卡。

针对PSP的特点增加了新的关卡和联机模式。在对战模式中，玩家将“王子邪恶的另一面”面对峙。除了故事和联机对战模式外，本作还拥有一个颇具挑战性的时间挑战模式。



▲变身后的王子实力深不可测。



▲从背后暗杀敌人。

PSP

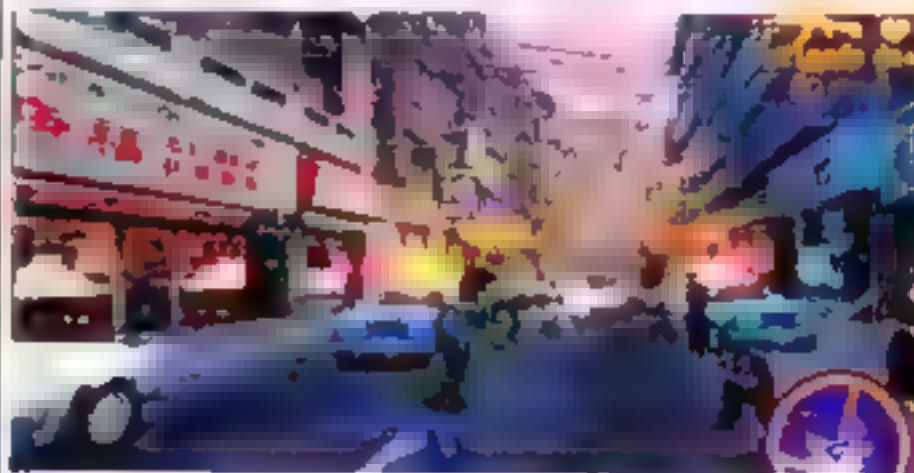
赛道无限 78

Driver 78

◆ Absolut ◆ A+ ◆ 2007年5月 ◆ 正数

模仿《GTA》的动作暴力游戏

本作将以1976年的纽约市为背景，玩家可以在游戏中依靠交通工具或徒步来完成任务，



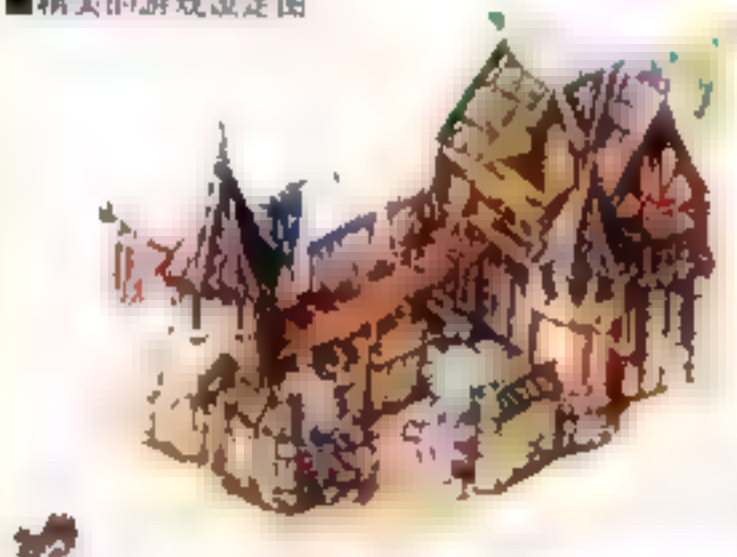
▲模仿《GTA》的痕迹非常明显

而完成任务的奖励则可以用来升级车辆能力，除了全部27个单机任务关卡外，游戏还没有多个供多人联机使用的模式。另外本作同时还支持下载更新服务。从公布的游戏画面可以看出，抢劫、枪战、飙车等充满黑帮气息的元素都已经直观地表现了出来，想必本作的自由度和暴力指数也绝对不会亚于《GTA》。



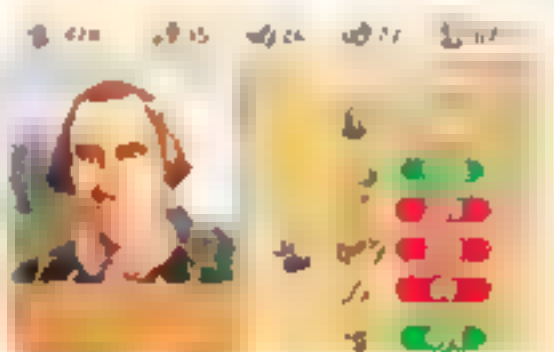
“新大陆时代”的全新冒险！

■精美的游戏设定图



公元14至17世纪，史称“地理大发现”时期，也就是我们常说的“大航海时代”。那时，

哥伦布等人发现了新大陆，欧洲各国迅速向这片未开垦的丰饶大陆进行殖民统治。玩家需要扮演一名船长在航海旅途中探索全新的异质文化，同时还要通过开发各种科技，进行国际间贸易来建立属于自己的海洋帝国。根据目前所获得的资料来看，本作在系统上融合了《大航海时代》和《文明》两个著名系列的优点，相信本作会成为NDS平台上一流的模拟大作。



具有《寂静岭》风格的另类恐怖冒险游戏！

The Ward

本作故事发生在一个暴风雨的晚上，一名男子在一家废弃的医院中醒来，他必须在医院中四处寻找可能有用的线索，以此来对抗由医学实验而产生的离奇怪物和自己内心的恐惧，直到最后

揭开医院的秘密并成功逃离此地。本作采用了自行开发的3D引擎游戏，充分利用了NDS的触屏设计，玩家可以通过触摸下屏来进行操控，其中包括用手写字母在屏幕上进行搜索。此外游戏还有一定的解谜元素。游戏制作人声称本作将发挥NDS的极限机能。



▲本作拥有与《寂静岭》一样的诡异气氛

日本

TOP GAMES

10

主机软件周间销量榜

在众多核心FANS的支持下，《超级机器人大战W》以周本卖软件销量榜榜首一线，那知道《机战》是一个初动率（首周销量在累计销量中所占的比例）非常高的系列，不知何时入保会不会令《机战》告别高初动率的阴影，成为一款长卖的游戏呢。《怪物猎人 携带版 2nd》发售两周后在日本的出货量已经突破百万大关，累计销量也已逾一百万，当仁不让地成为日本最卖身的游戏软件，而主战在日本的《销量》也在其带动下突破一百万。

统计时间 2007年2月26日 - 2007年3月4日

超级机器人大战 W

スーパーロボット大戦W

周间销量 17万2190套 累计销量 17万2190套



怪物猎人 携带版 2nd

モンスターハンター ポータブル 2nd

周间销量 15万6666套 PSP

累计销量 90万2979套

雷顿教授与不可思议之镇

レイ顿 教授と不思議な町

周间销量 4万2418套

累计销量 20万8353套

口袋妖怪 钻石·珍珠

ポケットモンスター ダイヤモンド・パール

周间销量 3万3470套

累计销量 486万9528套

新超级马里奥兄弟

New スーパーマリオブラザーズ

周间销量 3万2403套

累计销量 420万2166套

勇者斗恶龙 怪兽统治者

ドラゴンクエスト モンスターズ 统治者

周间销量 3万1169套

累计销量 121万7541套

东北大学未来科学技术共同研究中心 高尾太教授监修 进一步成人脑力锻炼 DS

東北大学未来科学技術共同研究センター 高尾太教授監修 进一步成人脑力锻炼 DS

周间销量 2万5608套

累计销量 410万6466套

事到如今已难以启齿 成人常识力锻炼 DS

今更に言えない 大人常識力トレーニング DS

周间销量 2万 897套

累计销量 124万6176套

右脑达人 爽解！ 找碴博物馆 2

右脳 達人 爽解！ 找碴博物館 2

周间销量 1万8885套 NDS

累计销量 1万8885套

绘图方块 DS

パズル DS

周间销量 1万8766套

累计销量 19万4130套

硬件名 周间销量 2007年累计销量 总销量

NDSL	11万4435台	146万8074台	899万4112台
PSP	6万1858台	49万7443台	501万97台
GBM	1041台	1万3347台	56万5749台
GBASP	711台	1万1412台	592万4182台
NDS	625台	4815台	644万547台

欧美

欧美市场扫描,关注流行趋势

手机游戏排行榜 TOP 10

美国PSP游戏期待榜

统计日期截止 2007年3月15日

1	龙珠 Z 真武道会 2 Dragon Ball Z: Shin Budokai Another Road	Atari	2007.3.20	FTB
2	波斯王子 宿敌之剑 Prince of Persia: River of Swords	Ubisoft	2007.4.3	ACT
3	危机之源 最终幻想 VII Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	日期未定	RPG
4	VR 网球 3 Virtua Tennis 3	SEGA	2007.3.20	SPG
5	上古卷轴 湮灭 The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	2007.4.16	ACT/RPG
6	怪物猎人 自由 2 Monster Hunter Freedom 2	Capcom	2007 第二季度	ACT
7	忍者神龟 TMNT	Ubisoft	2007.3.20	ACT
8	幽灵行动 尖峰战士 2 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	2007.3.20	ACT
9	疯狂出租车 乘客大战 Crazy Taxi: Fare Wars	SEGA	2007 第二季度	RAC
10	全能赛车 2 火线追击 Full Auto 2: Burnout	SEGA	2007.3.20	RAC

《龙珠 Z》系列在 PSP 平台上推出新作, 是粉丝们所期待的。本作将采用全新的引擎, 画面将更加华丽。游戏中的战斗系统也进行了大幅度的改进, 玩家可以体验到更加流畅和激烈的战斗。此外, 本作还加入了新的角色和关卡, 为玩家提供更多的可玩性。相信本作一定会受到玩家的热烈欢迎。

澳大利亚PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年2月26日-2007年3月4日

1	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games	2006.11.10	ACT
2	恶灵骑士 Ghost Rider	2K Games	2007.2.16	ACT
3	横行霸道 自由城故事 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games	2005.10.28	ACT
4	世嘉 MD 经典合集 收藏版 Sega Mega Drive Collection	SEGA	2007.2.8	FTB
5	V8 超级跑车赛 决斗 V8 Supercars 3 Shootout	Codemasters	2007.2.23	RAC
6	降世神通 最后的空气大师 Avatar: The Legend of Aang	THQ	2007.2.9	ACT
7	极品飞车 卡本峡谷 Need For Speed: Carbon	EA Games	2006.11.9	RAC
8	铁拳 暗之复苏 Tekken: Dark Resurrection	NBGI	2006.9.21	FTB
9	美国职业摔交联盟 2007 WWE Smackdown Vs Raw 2007	THQ	2006.12.15	FTB
10	洛奇 巴尔博亚 Rocky Balboa	Ubisoft	2007.1.25	FTB

两款《GTA》系列的 PSP 游戏销量一直很高, 这主要得益于其出色的画面和流畅的游戏体验。《横行霸道 罪都故事》作为《GTA》系列的一部分, 延续了该系列一贯的高品质。而《洛奇 巴尔博亚》则是一款动作片改编的游戏, 凭借其精彩的剧情和动作场面, 也受到了玩家的喜爱。这两款游戏的成功, 也反映了 PSP 平台在游戏市场的竞争力。

美国NDS游戏期待榜

统计日期截止 2007年3月15日

1	口袋妖怪 钻石 Pokemon Diamond	Nintendo	2007.4.22	
2	塞尔达传说 幻影黄昏 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo	2007 第四季度	
3	口袋妖怪 珍珠 Pokemon Pearl	Nintendo	2007.4.22	
4	最终幻想 Fables chocobo tales	Square Enix	2007.4.3	
5	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	Ubisoft	2007 第二季度	
6	自制机器人竞技场 Custom Robo Arena	Nintendo	2007.3.19	
7	龙珠 Z 真武道会 2 Dragon Ball Z: Shin Budokai 2	NBGI	2007.5.1	
8	宝可梦 挑战 幻影黄昏 Pokemon: Challenge of the Phantom Hourglass	Nintendo	2007.3.20	
9	宝可梦 珍珠 2 Pokemon Pearl 2	Konami	2007.3.27	
10	Major League Baseball 2K7 Major League Baseball 2K7	2K Sports	2007.3.19	

《口袋妖怪 钻石》和《口袋妖怪 珍珠》是 NDS 平台上最受期待的游戏之一。这两款游戏不仅画面精美, 玩法也十分多样, 受到了广大玩家的喜爱。此外, 《塞尔达传说 幻影黄昏》和《最终幻想 Fables》也是备受期待的作品。这些游戏的推出, 无疑为 NDS 平台的游戏市场注入了新的活力。

澳大利亚NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年2月26日-2007年3月4日

1	任天堂 宝可梦 钻石 Nintendo: Pokemon Diamond & Friends	Nintendo	2006.8.16	
2	任天堂 宝可梦 珍珠 Nintendo: Pokemon Pearl & Friends	Nintendo	2005.10.7	
3	任天堂 宝可梦 珍珠 2 Nintendo: Pokemon Pearl 2 & Friends	Nintendo	2006.10.17	
4	任天堂 宝可梦 珍珠 2 豪华版 Avatar: The Legend of Aang	THQ	2007.2.9	
5	任天堂 宝可梦 珍珠 2 豪华版 Nintendo: Chihuahua and Friends	Nintendo	2005.9.22	
6	任天堂 宝可梦 珍珠 2 豪华版 New Super Mario Bros.	Nintendo	2006.6.8	
7	任天堂 宝可梦 珍珠 2 豪华版 Bratz: Forever in Amore	THQ	2006.11.17	
8	任天堂 宝可梦 珍珠 2 豪华版 Pokemon Ranger	Nintendo	2006.12.6	
9	任天堂 宝可梦 珍珠 2 豪华版 Mario vs Donkey Kong 2: March of the Minis	Nintendo	2007.1.18	
10	任天堂 宝可梦 珍珠 2 豪华版 Pokemon Mystery Dungeon: Blue Rescue	Nintendo	2006.9.28	

《任天堂 宝可梦 钻石》和《任天堂 宝可梦 珍珠》在澳大利亚 NDS 游戏周间销量排行榜上表现优异, 这主要得益于其强大的品牌影响力和丰富的游戏内容。这两款游戏不仅吸引了大量的核心玩家, 也吸引了许多休闲玩家。此外, 《任天堂 宝可梦 珍珠 2 豪华版》和《任天堂 宝可梦 珍珠 2 豪华版》也是销量较高的作品。这些游戏的成功, 再次证明了宝可梦系列在 NDS 平台上的统治地位。



PS3 游戏评测

作为一款动作游戏，《使命召唤：现代战争》在PS3平台上的表现可谓是一流。游戏的画面、音效、玩法都达到了顶尖水平。作为一款多人在线游戏，它的匹配系统、平衡性、以及地图设计都让人称道。游戏的剧情也非常吸引人，让玩家在享受战斗的同时，也能感受到故事的张力。总的来说，《使命召唤：现代战争》是一款非常值得一玩的游戏。



作为一款动作游戏，《斯巴达300勇士》在PS3平台上的表现可谓是一流。游戏的画面、音效、玩法都达到了顶尖水平。作为一款多人在线游戏，它的匹配系统、平衡性、以及地图设计都让人称道。游戏的剧情也非常吸引人，让玩家在享受战斗的同时，也能感受到故事的张力。总的来说，《斯巴达300勇士》是一款非常值得一玩的游戏。

作为一款动作游戏，《斯巴达300勇士》在PS3平台上的表现可谓是一流。游戏的画面、音效、玩法都达到了顶尖水平。作为一款多人在线游戏，它的匹配系统、平衡性、以及地图设计都让人称道。游戏的剧情也非常吸引人，让玩家在享受战斗的同时，也能感受到故事的张力。总的来说，《斯巴达300勇士》是一款非常值得一玩的游戏。

作为一款动作游戏，《斯巴达300勇士》在PS3平台上的表现可谓是一流。游戏的画面、音效、玩法都达到了顶尖水平。作为一款多人在线游戏，它的匹配系统、平衡性、以及地图设计都让人称道。游戏的剧情也非常吸引人，让玩家在享受战斗的同时，也能感受到故事的张力。总的来说，《斯巴达300勇士》是一款非常值得一玩的游戏。



作为一款动作游戏，《使命召唤：胜利之路》在PS3平台上的表现可谓是一流。游戏的画面、音效、玩法都达到了顶尖水平。作为一款多人在线游戏，它的匹配系统、平衡性、以及地图设计都让人称道。游戏的剧情也非常吸引人，让玩家在享受战斗的同时，也能感受到故事的张力。总的来说，《使命召唤：胜利之路》是一款非常值得一玩的游戏。

作为一款动作游戏，《使命召唤：胜利之路》在PS3平台上的表现可谓是一流。游戏的画面、音效、玩法都达到了顶尖水平。作为一款多人在线游戏，它的匹配系统、平衡性、以及地图设计都让人称道。游戏的剧情也非常吸引人，让玩家在享受战斗的同时，也能感受到故事的张力。总的来说，《使命召唤：胜利之路》是一款非常值得一玩的游戏。

作为一款动作游戏，《使命召唤：胜利之路》在PS3平台上的表现可谓是一流。游戏的画面、音效、玩法都达到了顶尖水平。作为一款多人在线游戏，它的匹配系统、平衡性、以及地图设计都让人称道。游戏的剧情也非常吸引人，让玩家在享受战斗的同时，也能感受到故事的张力。总的来说，《使命召唤：胜利之路》是一款非常值得一玩的游戏。

マイク 42



如果要说这款游戏，对NDS机能的利用也是为满分。游戏中的图片都是不同于前作的新图，每张图片都有许多随机出现的不同点，不会让人觉得重复单调。解谜模式中获得的勋章的门槛比前作要低，但获得金徽章的难度却提高了，新加入的解谜设定令此模式更加好玩。全解模式的难度比前作高了很多，即使仔细寻找也主要依靠解谜的不同点。

和以往一样，游戏依然保持了系列一贯的风格。《大家来找碴》类游戏！对于喜欢解谜的玩家来说，系统的复杂化对于游戏体验而言高利有弊，虽然每次解谜成功后确实成就感十足，不过较前作复杂化的操作并不是每一位“找碴”玩家一开始就能适应的。好在各种附加的道具能够将系统简化，获得之后玩起来爽快感大增。此外，游戏中还有许多游戏的彩蛋，游戏的亲和力大增。

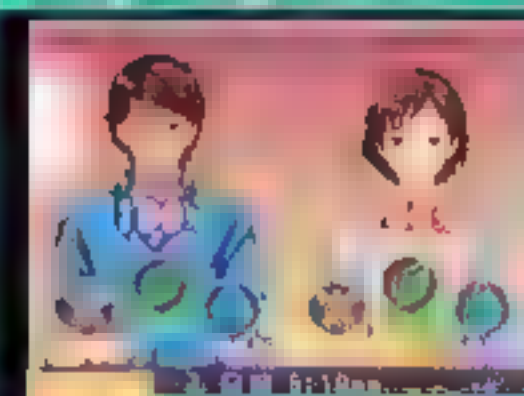
如果要按照游戏性来评价的话，本作的可玩性极高。游戏的基本系统和前作相比没有太大变化，只是难度提高了不少。特别是全解模式，每次都能获得两眼泪花。很多不同点偏离了找碴游戏的精髓，有点钻牛角尖的倾向。毕竟这只是个休闲游戏，太高的难度或许可以提高游戏的可玩性，可一旦出了位，我只好说它已经摘得了“最佳催眠游戏”的桂冠了。



果然不出所料，除了故事为系列在续作设定之外，本作已经找不出一点点《圣剑传说》的影子了。即时战略类游戏确实很符合NDS，操作起来相当方便，而且由于机能，游戏在节奏上比前作要快。再者就是游戏的难度，糟糕得一塌糊涂，经常会出现莫名其妙地被卡在某处，让人非常郁闷，很大程度上是游戏难度的问题，让人非常郁闷。

本作带给玩家的感受与系列以往的作品完全不同，即时战略的系统并不是每一位系列的老玩家都能接受。游戏的难度确实很高，而且游戏的操作也很难上手。游戏的难度确实很高，而且游戏的操作也很难上手。游戏的难度确实很高，而且游戏的操作也很难上手。

本作在玩法上确实和系列以往的作品不同，即时战略的系统并不是每一位系列的老玩家都能接受。游戏的难度确实很高，而且游戏的操作也很难上手。游戏的难度确实很高，而且游戏的操作也很难上手。



游戏很好地表现出了Lucky的求生以及探索未知世界的经历体验，这个题材本身就很吸引人，而游戏又根据NDS的特性加入许多独特玩法，玩起来很有趣。本作的系统、画面等基本继承了前作，玩过前作的玩家很快可上手，而本作的剧情系统因为强调了操作性的问题，所以剧情上就显得有点单薄了。游戏的难度确实很高，而且游戏的操作也很难上手。

相比前作，本作在玩法上确实和系列以往的作品不同，即时战略的系统并不是每一位系列的老玩家都能接受。游戏的难度确实很高，而且游戏的操作也很难上手。游戏的难度确实很高，而且游戏的操作也很难上手。

本作在玩法上确实和系列以往的作品不同，即时战略的系统并不是每一位系列的老玩家都能接受。游戏的难度确实很高，而且游戏的操作也很难上手。游戏的难度确实很高，而且游戏的操作也很难上手。

三国志大战DS

◆SEGA◆TAB◆2007年1月25日◆日版

◆1~2人◆1Gb◆5980日元◆对应任天堂Wi-Fi连接

黄金眼评分 **22**

游戏时间：30小时以上

文 胧月



《三国》题材游戏林林总总，现今家用平台的《三国》之尊已非光荣莫属，那么街机平台呢？说《吞食天地》的请去面壁，也不看看这次“REVIEW”了什么。

出人意外的TAB

没有接触过街机版的玩家仅凭游戏类型的二字根本无法想象本作的进行方式，许多人第一战大多会加的有趣状况恰好是个不错的印证。就单一张武将卡牌以及SEGA官网上“即时卡牌对战”几个字的存在，都无法打消本作给人强烈的第一印象——没有掌机的粗糙，只有街机版的华丽。

对比美日的战略游戏，前者在“心、体、技”的竞技性上已经发展到其他游戏都无法企及的颠峰；而后者往往形如对弈，酣战半日未了发现未落几子。《三国志大战》无疑将节奏高速化，一场战斗的背后往往带着数十小时的收集，同样的牌组、同样的战术却又因为几次手慢而导致迥异的结果，这些都能让玩家感受到十足的新奇和成就感。



本作拥有日式战略游戏中极少见的微操作。如骑兵在连续移动进入“突击”状态后，能够大幅提高自身攻击力和防御力，可是一旦遇到克制的枪兵，又会产生截然的反效果。小幅度移动枪兵武将的卡片，所属枪兵就能使出攻击强劲的枪击，如果玩家能够连续连续移动卡片，就能使出连续枪击，所以战争对策略，同样微妙的控制结合在一起，更熟练掌握连续枪击的一方可以压倒性地获得胜利，玄妙就在于此。



正统与恶搞的狭间

虽然正统的流程和武将的收集让人有些不耐烦，但游戏之间也有着巨大的风格差异，然而从笔者拿到武力8智力1的“猪哥靓”开始，对其余未入手卡牌的期待却从“我要拿更好看的牌”变为“我要拿更吊异的牌”。此后每每都会被一些新卡震撼到，如萝莉皇后、女性刘备等等，正义感强的玩家不妨平静一笑，现在小孩都知道恶搞了，没那么容易被教坏。

三百名武将，各得其所

卡片作为游戏的核心，不

光是养眼这么简单。玩家对卡片的理解必须综合武力、智力、COST、兵种、特技、计略多个方面，只要这其中有一处亮点，该武将就绝对有其用武之地。不要奇怪自己的关羽为什么会败给武力、智力都不起眼的小将，自己必然有着没有考虑到的地方。



期望过高？

对于原作FANS是否喜欢它，却又必须承认触摸屏对于战略游戏的手感——移动与卡牌处理，销量还算不错，不过当实际拿到这款游戏后，“不太值”的想法便油然而生。

卡片数量确实丰富，名家数十，精美纷呈，然而想在战场上认出他们必须要费点力气了。尤其当己方武将之间距离过大、无法在上屏尽览时，切换操作武将就只能依靠那可怜小牌上的颜色和轮廓，观赏性就此下降。此外，触屏和按键交互间的延迟也直接对操作产生不良影响，颇有拿着手柄玩高速RTS的感觉——精彩依旧，效果打折。

汉化讯息台

文 小志

编 马修

《喷射脉冲》汉化测试V0.1版



个人汉化者“地瓜”于3月1日发布了NDS游戏《喷射脉冲》汉化测试V0.1版。据介绍，游戏中只有一小部分内容汉化完毕，包括开始按钮、开始先玩哪个说明、几关任务的简要说明，此外部分战斗模式里的对话也进行了汉化。对于汉化版有任何疑问，可以直接通过E-mail(pgnchen@163.com)或者QQ(4613389)联系汉化者咨询。

《说！听着做DS料理》内测补丁

YYJoy汉化组近期揭晓了一款神秘的汉化作品——《说！听着做DS料理》，虽然这个补丁的完成度也许连0.1%都不到，但是它最大的特点在于采用了语音汉化，用日文配音来组成一些类似于中文的语音。在打了这个内测补丁后的游戏中，进入片头版权说明处就有一句这样的语音，而之所以放出这个补丁的原因是因为有人擅自泄露了这个补丁，所以YYJoy决定将错就错，直接对外公布了汉化计划。

《TAO 魔法之塔与魔法之卵》V1.0汉化版

3月4日，NDSBB论坛上的一位“无名达人”在该论坛“汉化综合区”发布了NDS游戏《TAO 魔法之塔与魔法之卵》V1.0汉化版，本作汉化人员包括无名达人(破解)、Socle(翻译)、Fay(润色)翻译兼润色)。不知云云(中略)也对该汉化给予了支持。

目前的这个版本中，文本汉化了约97%，图片方面还没有进行深入汉化。因为缺乏测试人员，

所以直接发布出来，汉化者也希望大家在游戏的同时不忘测试一下，把其中的BUG及时向汉化者汇报。



《新纪幻想 圣魔战记》汉化95版

汉化者于3月1日发布了PS2游戏《新纪幻想 圣魔战记》的汉化版，此汉化版的汉化程度如下：剧情100%，图片100%，人物名100%，物品名100%，技能名100%，技能说明99.5%，世界100%。本作汉化人员包括统筹：moonsun1234，程序：Crainy，图片：Falcom，文本润色：aivyli，打杂：无情。另外翻译人员众多，这里就不一一列举了。

关于游戏的运行，汉化者特别提醒，游戏一旦运行到PS2主机关机请至“MHV”选项的时候把硬盘位置调到最大向上推摇杆，这样才能保证游戏正常运行。



紧急速报

笔者完稿时的3月7日，CG汉化组突然发布了《怪物猎人 携带版 1st》的汉化版。目前游戏的汉化度高达99%，只有极少部分专用名词暂未汉化。九巴士汉化组的NDS游戏《光辉之耀》本作译做《光辉圣约》文本汉化测试版也于17日中午12时正式发布。由于版面原因，这两款汉化作品将在下期为大家做详细的报道。

PSP

最终幻想战略版 狮子战争

◆ 平台: PSP ◆ 语言: 中文 ◆ 人数: 1人 ◆ 4位同时 ◆ 支持网络

Vol 57 P33 Vol 58 P24 Vol 59 P20

随着发售日的公布,《FFT狮子战争》的宣传工作已经全面展开,相关的新情报也越来越多。在本次报道中,我们将为大家介绍作为新要素登场的通信对战系统,此外还将对游戏中的部分要素做一次系统介绍。据制作人表示,游戏带给玩家的惊喜还不止目前所公布的那么多,对此感兴趣的玩家可要记得关注我们的后续报道哦!

文 雷伊 编辑 澄香

通信对战 其乐无穷

PSP版的本作相比原作最大的不同点之一,就是加入了全新的通信对战要素。值得一提的是,本作还是“《FF》系列”中首次加入对战要素的作品。在以往的《FF》作品中,大家只单单地去培养角色。而在本作中,我们终于可以使用自己用心培养的角色去和朋友们对战了,也算是一大进化点吧。

对战步骤

1

申请

首先,要在酒馆支付斗技场的出场费。之后如果想募集对手的话,需要选择“受理”,如要加入对战则需选择“申请”。



2

出击

选择“受理”的一方,需要决定规则和战场。进入出击画面后,玩家需要选择参战成员,每场战斗最多可选5名参战成员。



3

设置陷阱

如果在对战规则中设定了“设置陷阱”这一项目,玩家此时需要在战场上设置陷阱。陷阱的种类一共有6种。



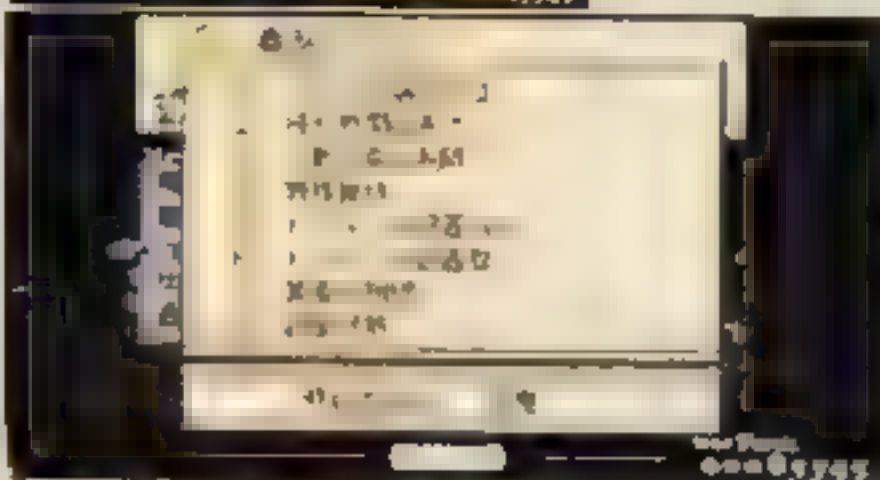
CHECK POINT

丰富的地图和规则

玩家可以在每场对战前设定规则和地图，地图的种类和战斗规则都非常丰富，战斗的一些细节方面都可以进行设定。



在这里，玩家可以对战斗的规则进行详细的设定。



▲可以选择的地图多达10种，除了游戏本篇中登场的经典地图外，还有对战专用的地图出现。

CHECK POINT

独特的对战系统

通信对战模式中加入了许多在本篇中没有的新要素，比如设置陷阱等等，这些新要素无疑会使两人之间的热战得到升华。



▲不幸踩到陷阱时也不必担心，只需快速输入指令就可以顺利解开陷阱。

▶当角色头上出现叹号时按下○键，就可以使攻击效果变得更加明显。



CHECK POINT

即使战斗不能也不用担心

对战中获得的职业点数、报酬道具和提升的职业等级是可以带到以后的战斗中去的，而人物等级、状态、金钱、装备武器等则会在战斗结束后复原。这样一



▲被破坏的武器在战斗结束后又会回到我们手上。



▲就算有角色战死也不用担心。

方角色战斗不能也无需紧张，因为这些角色并不会像本篇那样变成水雷，而只是暂时退出本战而已。相应的，就算有武器装备在对战过程中毁坏，战斗结束后它们也还是会复原。

4

战斗开始

对战双方将分为红蓝一组进行战斗。与通常的单人游戏时一样，战斗成员的行动次序都是由CT值来决定的。



5

战斗结束

只要有一方的战斗成员全灭，战斗就会结束。如果在对战规则中设置了限制时间，那么当时间耗尽后战斗也会结束。



6

获得报酬

战斗结束后玩家将获得宝箱，宝箱中的物品是完全随机的。获得宝箱的数量会根据胜负情况变化，就算是战败者也可获得宝箱，当然数目就会相对少些。



召唤士和召唤兽

大魄力的召唤模式是“《FF》系列”的一大特色，本作中玩家也将可以在战斗中召唤出各种召唤兽，而拥有这种能力的职业自然就是召唤士了。



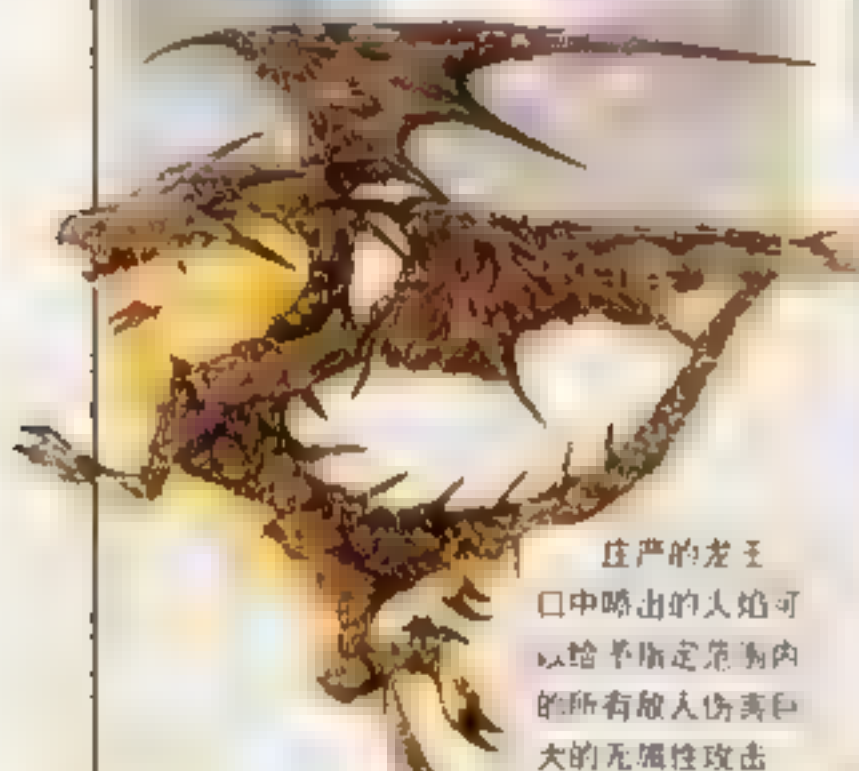
▲召唤士的技能不仅实用，还具有观赏性

召唤士

精通召唤魔法，能够在战场上借助召唤兽之力来进行战斗的职业。召唤兽的种类非常多，不仅包括了攻击系，还包括了支援系。除了自身的特性使这个职业成为了战场上的主力。

部分召唤兽介绍

巴哈姆特



庄严的龙王口中喷出的火焰可以给于指定范围内的所有敌人伤害巨大的无属性攻击



拥有坚硬岩石外表的召唤兽，召唤之后可以提升我方同伴的防御力



巨像兵

操纵冷气的龙形召唤兽，可以给于指定范围内的敌人冷气属性攻击

希瓦



拉姆

拥有巨大独眼的召唤兽，可以攻击到指定范围内的所有敌人

独眼巨人

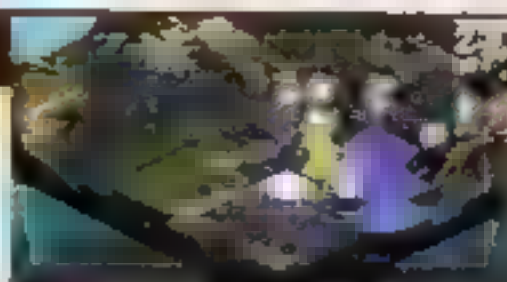


拥有巨大独眼的召唤兽，可以攻击到指定范围内的所有敌人

左右战况发展的要素

战斗时的天气

伊瓦利斯的世界存在着雨季与旱季。根据所处季节和月份的不同，降雨概率也不同。雨天对魔法和移动有着很大的影响。



▲一旦下雨，泥泞的沼泽将会变得难以移动

雨天时的影响

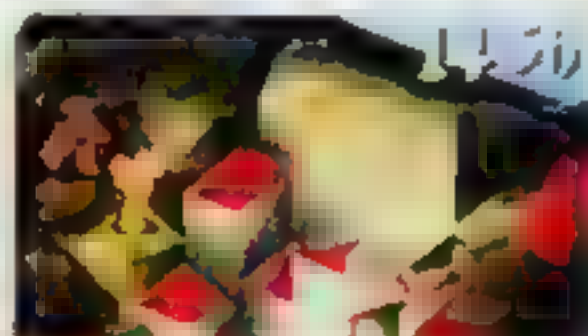
- 魔法威力与魔力下降
- 雷 冷气属性威力增强
- 经过沼泽时所消耗的移动力变大

地形高低差

本作的地图存在着高低差的设定。在高低差较大的地方，就算是与自己相邻处的敌人也不一定能够攻击到。



▲由种职业能够跨越的高度都是不同的



▲使用弓箭时 站得越高射得越远

受高低差影响的要素

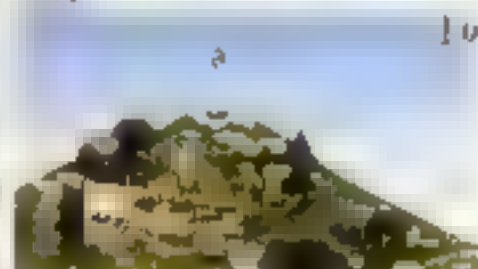
- 各职业的可移动范围
- 剑 弓等武器的攻击范围
- 范围魔法的有效范围

角色的勇气与信仰

本作中的每位角色都有着勇气值(Brave)和信仰值(Faith)的设定。这两个数值看似不起眼，但同样对战斗起着非常重要的作用。勇气值会影响“反应技能”和物理攻击力，要是该数值太低，那么角色就会进入懦弱状态；信仰值会影响魔法威力和成功率，数值越低魔法威力越大，不过如果该数值过高，角色就会放弃战斗。

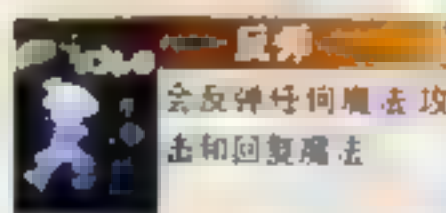


▲信仰值过高时 画面中会出现警告



▲进入懦弱状态后 角色会逃离战场

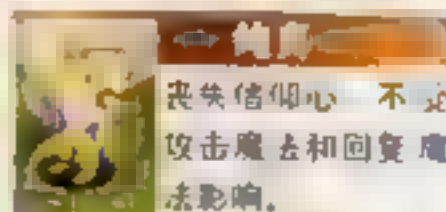
其他状态



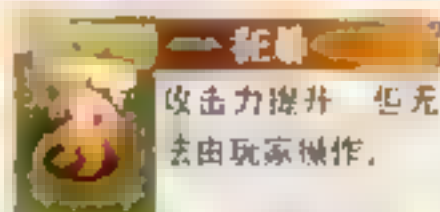
反射
会反弹任何魔法攻击和回复魔法



信仰
提高信仰心 魔法效果均为最大



懦弱
丧失信仰心 不能攻击魔法和回复魔法影响

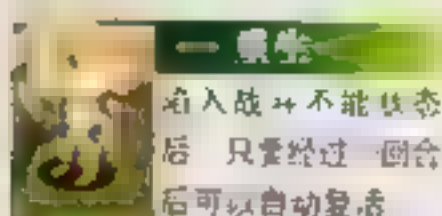


狂怒
攻击力提升 但无法由玩家操作

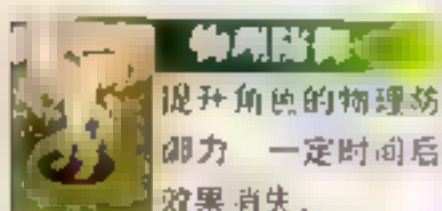
异常状态

异常状态是很好的RPG设定，RPG中都有。我们将本作中较具代表性的异常状态分为了一类，在这里为大家进行系统介绍。

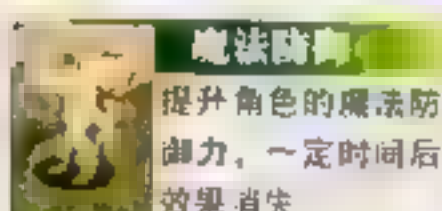
辅助状态



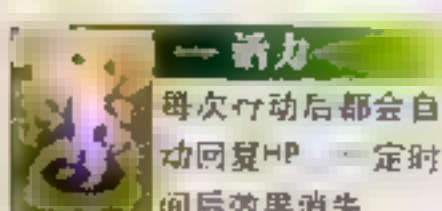
重生
陷入战斗不能状态后 只要经过一回合后可以自动复活



物理防御
提升角色的物理防御力 一定时间后效果消失

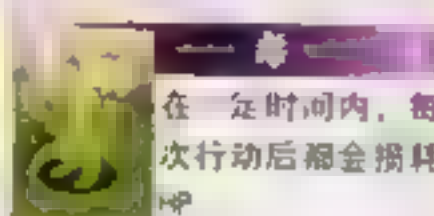


魔法防御
提升角色的魔法防御力 一定时间后效果消失

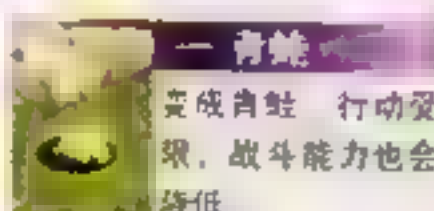


活力
每次行动后都会自动回复HP 一定时间后效果消失

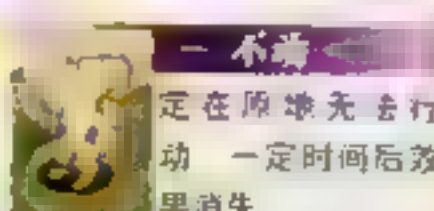
妨碍状态



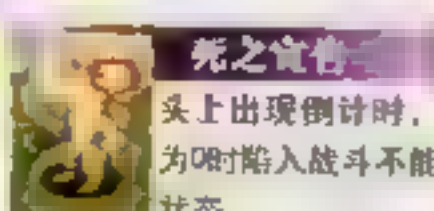
毒
在一定时间内，每次行动后都会消耗HP



青蛙
变成青蛙 行动受限，战斗能力也会降低



不能动
定在原处无法行动 一定时间后效果消失



死之宣告
头上出现倒计时，为时陷入战斗不能状态

受星座影响的相性

本作中的所有角色，无论是人类还是兽族都有生日设定，并由生日决定其星座。除了星座外，性别也会对角色相性产生影响。游戏中一共有十二个星座，各个星座间都有相性存在。相性不仅会影响战斗时的攻击力和回复魔法的回复量，甚至还会影响技能的成功率。下面我们以回复魔法的效果为例来说明相性的作用。





扎克斯全名首次公开!

扎克斯这个名字虽然在最初的《FFVII》中就已经出现，但厂商一直都没有公布他的全名。在以他作为主角的本作中，他的全名终于得以正式亮相。“Fair”的含义为“公正”、“平等”，而“Strider”相连的话则有“隔天”的意思。《FFVII》系列有不少主角名字都和天气有关，比如《FFVIII》的主人公Cloud代表阴天，而《FFXIII》的主角Lightning代表雷电等等。另外，据制作人表示，Hewley这个名字源于希腊文，也有着特殊的含义。

安吉尔·休雷

▲从扎克斯的对话中似乎可以看出有人认为麦吉尔背叛了他

Zack Fair

扎克斯·菲尔

This image shows a page from a handwritten manuscript. The text is written in a dense, cursive script, characteristic of historical documents. The handwriting is dark and fills most of the page, with some larger, possibly decorative or initial letters. The paper is aged and slightly discolored, with some visible texture and minor staining. The overall appearance is that of a historical document, possibly a letter or a page from a book.

CRISTSCORE

FINAL FANTASY VII

クライシス コア ファイナルファンタジーVII-

在《怪物猎人 携带版 2nd》发售后，这款《FF VII》恐怕是目前PSP平台上最受玩家期待的作品了。本作目前的开发进度约为10%，制作人希望在今年5月举行的2005 E3展上公布这款游戏。

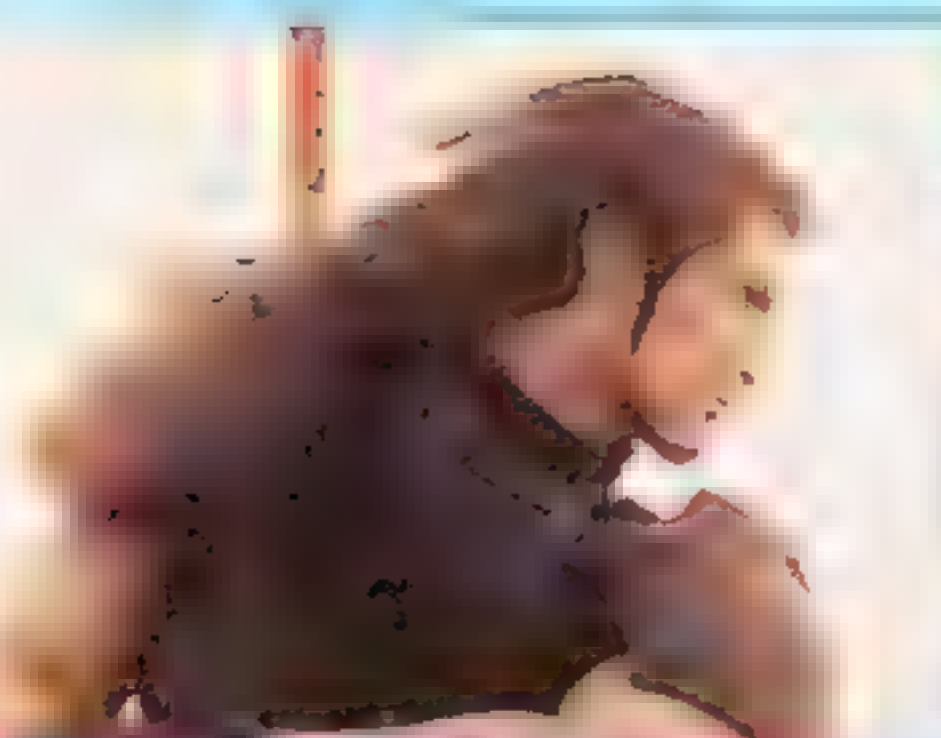
中，能够为大家提供该作品的最新试玩版。这次为大家带来的是新情报有很多，不仅包括了在本作中首次登场的新人物，还有战斗系统的进一步介绍，一切都在表明，这款曾经遥不可及的ARPG离我们越来越近了。

PSP 危机之源 最终幻想VII

◆ 1960년 1월 1일 ◆


◆ 1人 ◆ 価格表 ◆ 対面・半露天

Vol 41 P4/Vol 57 P27




就算是面对两名强大的敌人，安吉尔的脸上都没有表现出一丝怯意。注意看他手中的武器并不是大剑，而是神罗战士实用的普通长剑。

用彼此手中的剑来对抗吧！



目前仍被谜团包围的男子杰涅西斯。他的人物建模和声优都由日本明星Geckk担任。

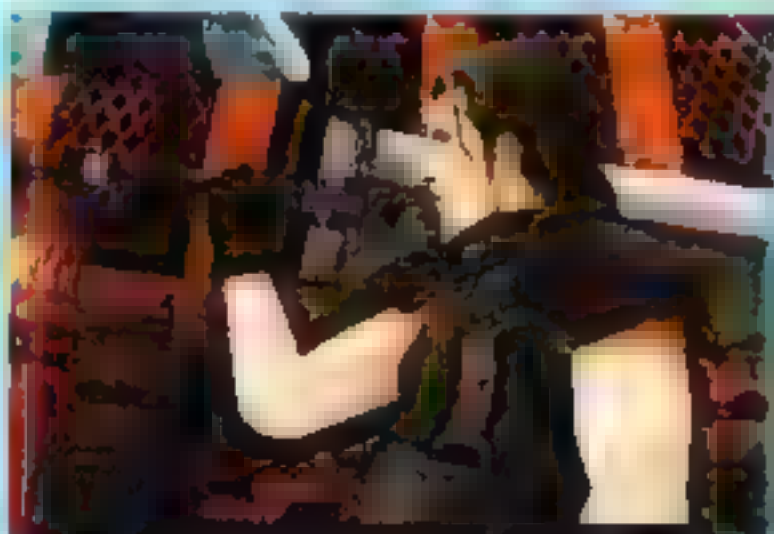
三人对决！



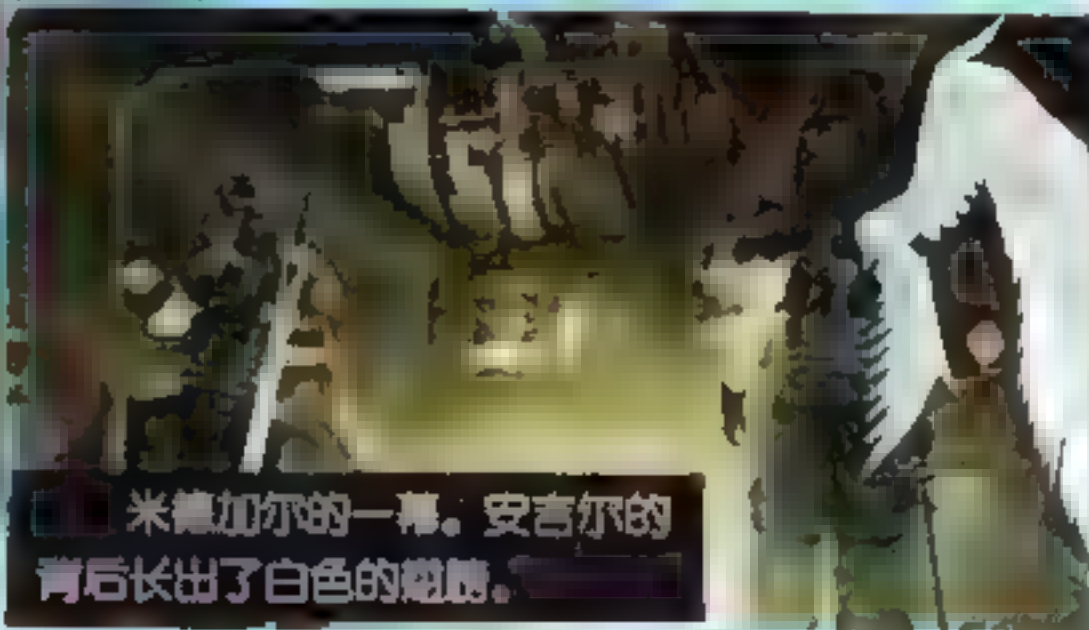
安吉尔、萨菲罗斯和杰涅西斯三人在裘依(ジュノン)的对决。原本是好友的三人为什么会在此地进行对决呢？

手持大剑的两名男子

本作的主角扎克斯和安吉尔之间似乎有着类似于师徒的关系，而这个部分也将成为《CCFFVII》的主轴，两人之间有着很强的信赖关系，比如安吉尔会用平常不太使用的大剑去保护扎克斯等等。在本作中将会揭露安吉尔将大剑传授给扎克斯的过程，那把大剑由扎克斯之手授予克劳德的采龙血脉也会在游戏中讲述。



对于安吉尔来说，扎克斯的安危比手中的大剑更重要。



米德加尔的一幕。安吉尔的背后长出了白色的翅膀。

执行任务的两人



他是最优秀的战士

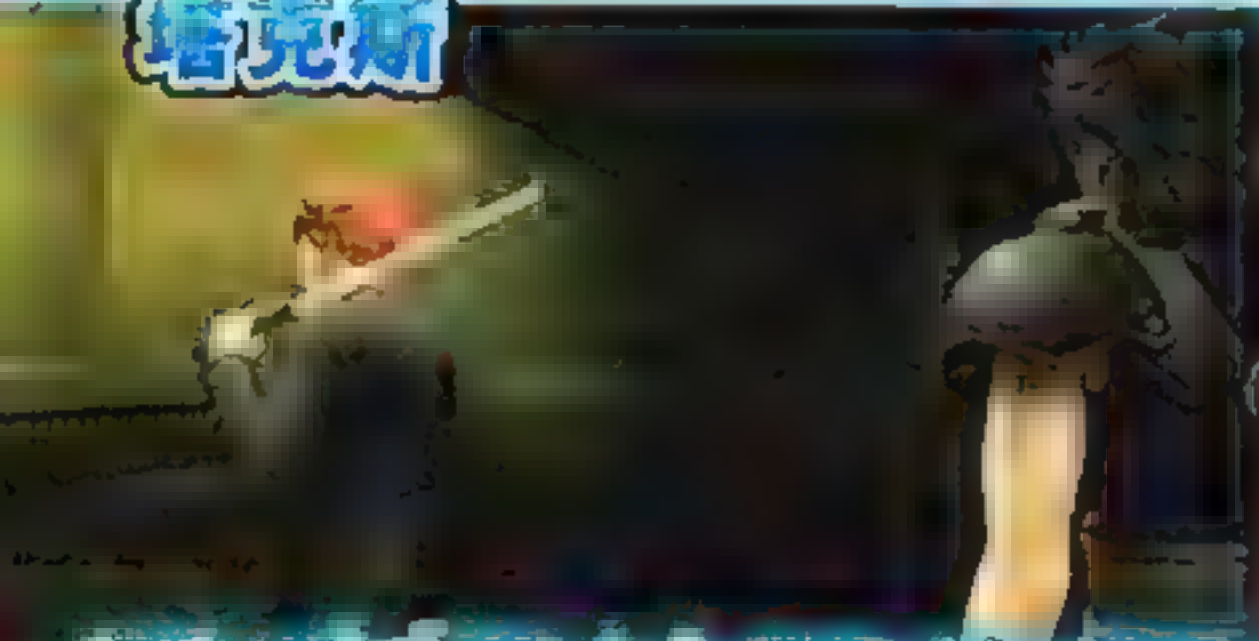
为了结束“萨菲罗斯”的战斗，扎克斯和安吉尔将执行一项秘密任务。两人之间的关系非常默契，在战斗中不会互相干扰和笑。据制作人表示，两人对“苹果”（Apple）在游戏中是“出人意料”的惊喜。



苹果指的究竟是什么呢？

神罗公司的两大组织——扎克斯和神秘战士（Secret），在本作中担当相当重要的角色。扎克斯是隶属于高层的特殊部队，而神秘战士则是神罗公司的私人军队。

塔克斯

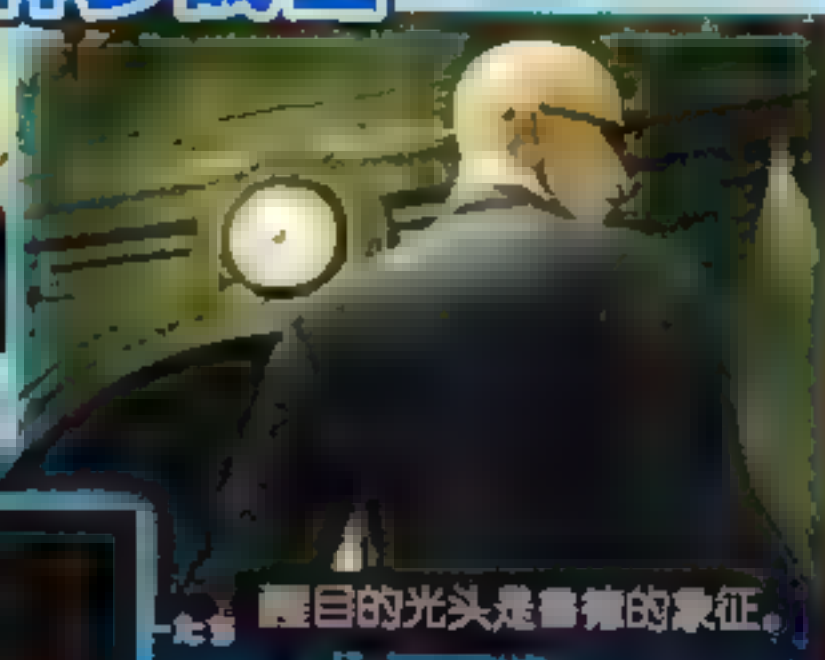


活动于神罗旗下的两大组织

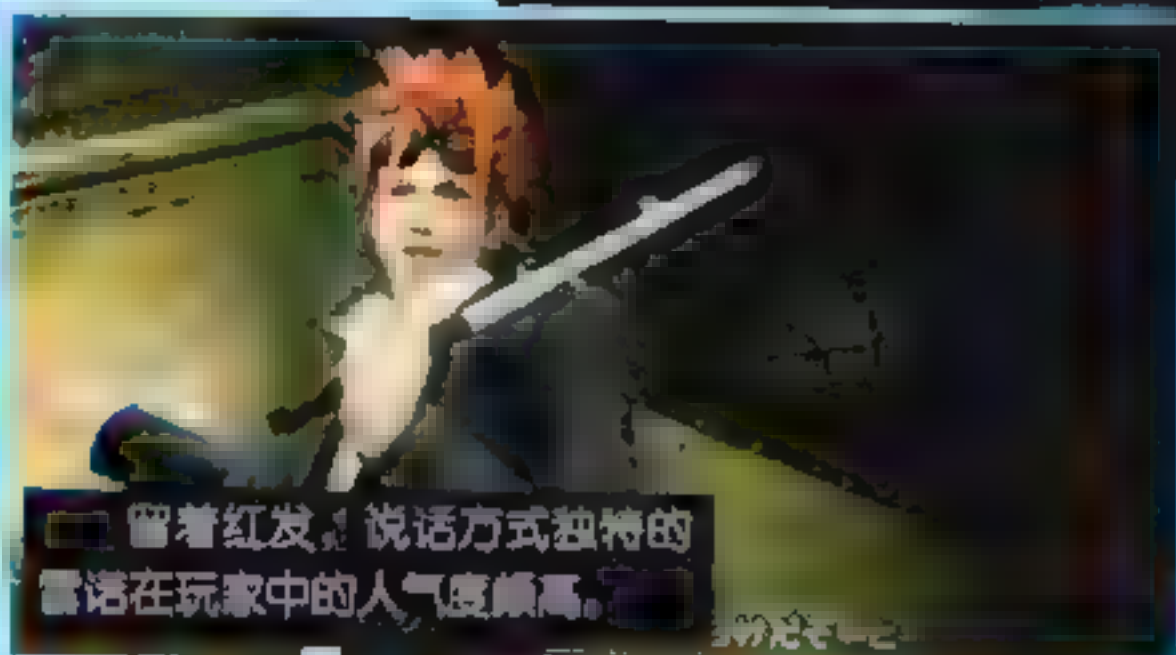
神罗战士



「塔克斯的三名成员与扎克斯」他们是在共同行动还是发生了分歧？



「左」醒目的光头是雷德的象征。

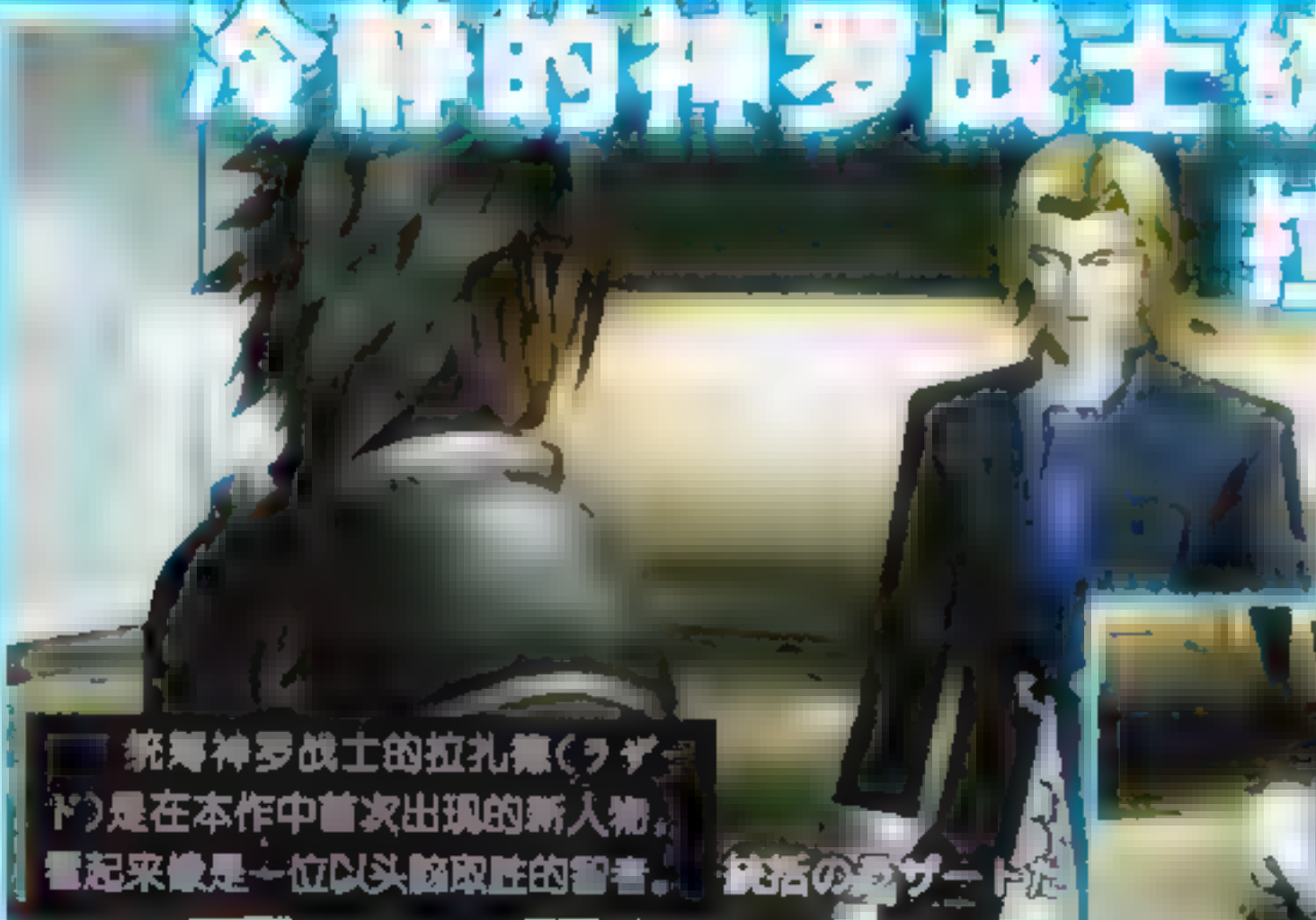


「右」留着红发，说话方式独特的雷诺在玩家中的人气度颇高。



「代」不言统率他们的人。

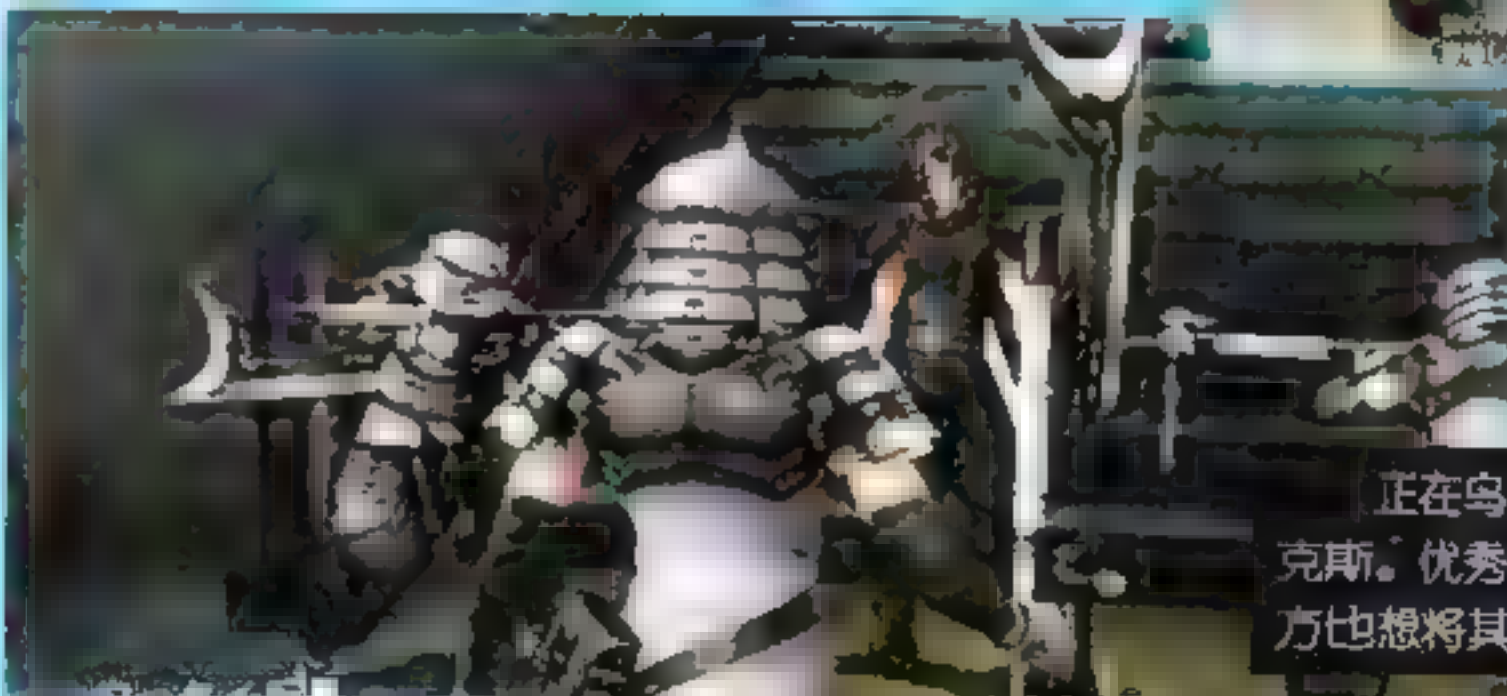
冷静的神罗战士统帅者 拉扎德



「左」统率神罗战士的拉扎德（ラザード）是在本作中首次出现的新人物。看起来像是一位以头脑取胜的智者。统活の最ザートだ



本作中也会提到与拉扎德相关的故事，他究竟是一个有着什么样命运的人物呢？



正在乌台执行任务的扎克斯。优秀的战斗能力令敌方也想将其纳入麾下。

神罗战士们的战斗

之前的报道中已经介绍过，本作的战斗不需要切换场景，在遇到敌人后会直接开始战斗。作为一款ARPG，本作对动作性有着一定要求，需要不停地在战斗中切换选择指令。此外，战斗中还存在着一些随机奖励因素。这样一来，就算是不擅长动作游戏的玩家玩起来说不定也会非常轻松。

用华丽的招数解决敌人吧！

连续选择“战斗”这一指令，就可以形成连续技。此外，发动技能还可以施展大范围的攻击或魔法。

各式各样的敌人也会使用强力的必杀技。此外，据制作人表示，虽然本作的剧情只有一条主轴，但分支事件却有很多。许多强力的魔石是或许只有在支线情节中才能取得哦。

全新的战斗系统 数码意念波

位于战斗画面左上方的转盘被称为“数码意念波”(Digital Mind Wave，以下简称DMW)。这个转盘会持续转动和停止，转动的时候需要消耗SP。转盘中的人物头像和数字会分别转动，并会按照停止时显示的头像与数字组合出各种效果。

1 提供随机奖励

DMW的转动完全是自动随机的，玩家无法对其进行控制。根据停止时的头像和数字，玩家可以获得各种随机奖励，包括提升HP最大值、回复MP等等。这些附加效果即使战斗结束了也可以维持下去。因此在BOSS战前通过S/L大法来提升能力说不定会对战斗有很大帮助。

转出一个数字7，扎克斯获得7点HP奖励。

2 DMW扩大

DMW上的图案将直接与扎克斯的记忆相连，而这也正体现了神罗战士将记忆化为力量的作战方式。只要凑到两个相同的图案，就会进入听牌状态，DMW便会扩大。

DMW扩大后，将会全屏显示。

3 发动极限技

在DMW扩大后，只要凑齐第三个相同图案，就可以发动强力的极限技。极限技的招式和效果会根据所凑图案的不同而发生变化。除了拥有强力的必杀技外，还有实用的回复技能。

极限技“陨石雨”发动时的效果非常华丽，杀伤力也相当惊人。

机战少女

Vol 49 Pg1

从吉高直志的游戏展开始算，我们认识这款游戏大概也就半年多也有半年时间了，但不得不说这款游戏不仅画面类型的新颖，玩法上也有新意，而且游戏的难度也刚刚好，让人玩起来很有成就感，不管你是新手还是老手，这款游戏都能让你玩得开心。

It's a Wonderful World!

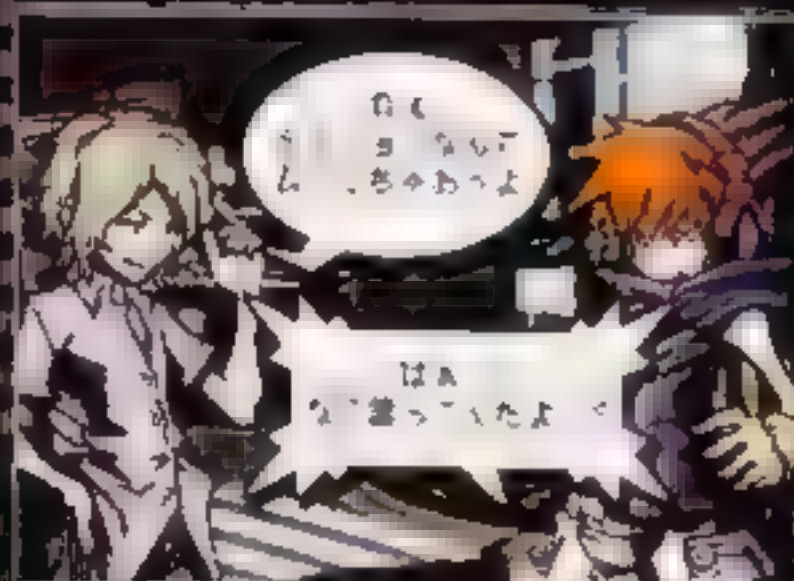
高楼下的十字路口
和秋叶原形成鲜明对比的东京女孩
以及那辆永远不会停止运转的八咫
这些构成了我们认知中的涩谷系世界

收到来自「死神」的Signal的音调和四季
从他们来到涩谷开始
这里就成为了马特生存游戏的舞台

新伙伴登场!

和四季一样，此亦也会成为音操的同伴而参与涩谷的生存游戏。天赋异禀、态度傲慢，这样的男二号往往是队伍中的半主角角色。马特口中的「杰克」与音操协力战斗，但谁能保证这样的安排不是在利用我们的男主角呢？

马特曾告诉男二号杰克等等之言，但果然的杰克却地奥地奥出「死线所谓的」任务「好了」。



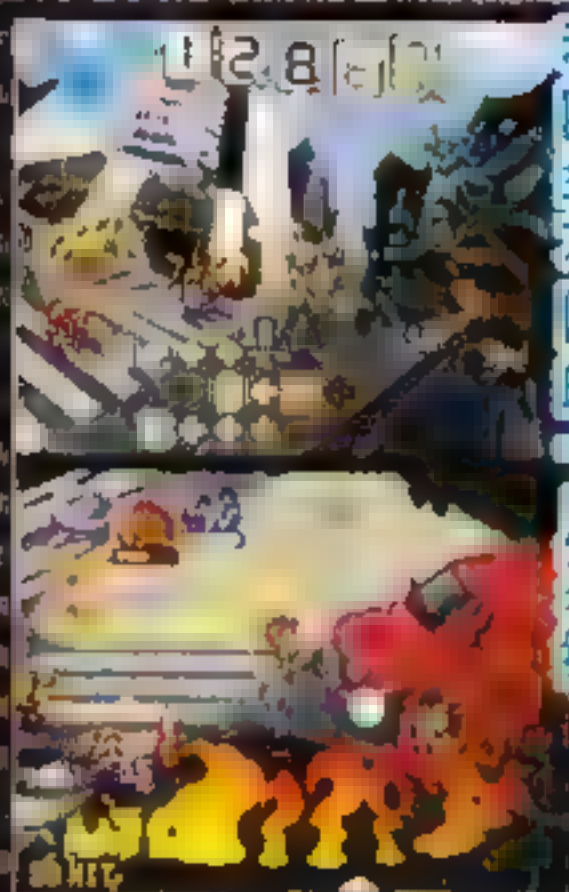
▲杰克口中的「涩谷杰克」对于音操来说是一个完全陌生的词汇，显然他知道这生存游戏背后的更多内幕。

桐生义弥

全身是谜的冷酷少年

与音操的协力作战

和四季一样，这张的战斗画面在上方显示，不过他的卡片系统和四季不同，需要根据画面上方数字右下角的开关灯来切换，选择左下方的数字，当然如果可以选择的话也可以和下方的音操发动连携系统。



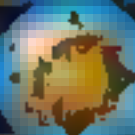
和四季不同的卡片系统



一张强力的卡片环境里各种怪物和敌人

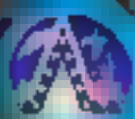
徽章系统公开

游戏中拥有30A和30M的徽章，这些徽章能赋予音操各种各样的特殊能力，就像这些徽章是30A和30M的徽章，它们能发动强力的技能。



爆裂射击

用触控笔点击的地点施放火焰，落地后产生的爆炸也有相当威力。



冰山攻击

在触摸屏幕下方上侧时，一张卡片能召唤出巨大的冰柱发动攻击。



急速冲锋

用触控笔施放音操，然后冲向敌人，音操就会



向该方向冲锋过去，给予挡路的敌人以伤害。



黑洞

用触控笔在屏幕上画一个圆圈，然后黑洞能将敌人一半吸入。



“死神”三人现身

“死神”组织成员数量并不平均，不过可以肯定他们是《噬神者》中的大BOSS。在本作中，他们不仅要扮演敌对的角色，同时也会作为强大的敌方BOSS挡住音操的去路。



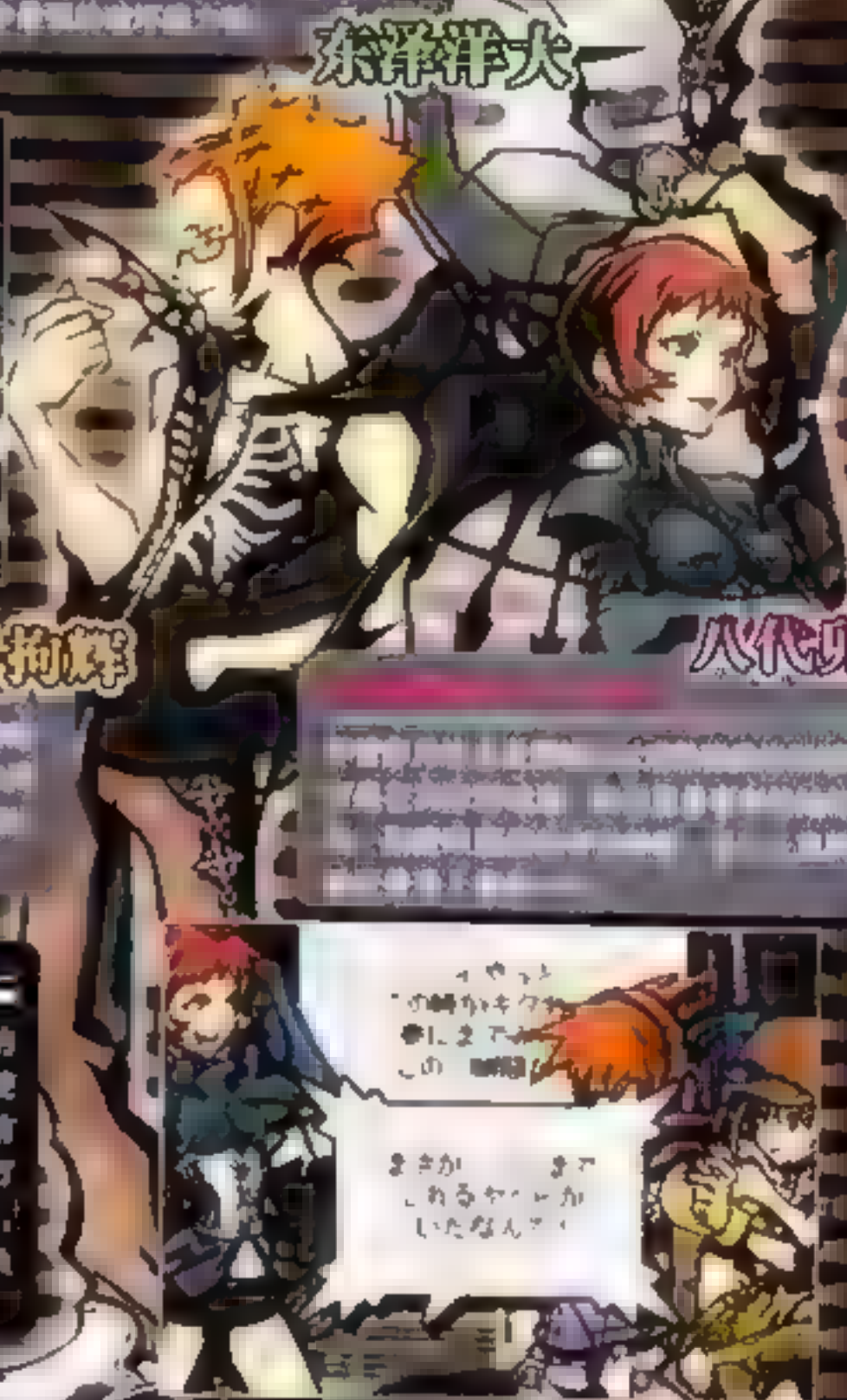
制裁主角们的“罪”？东泽的台词让人一探究竟的……



狩谷拘辉

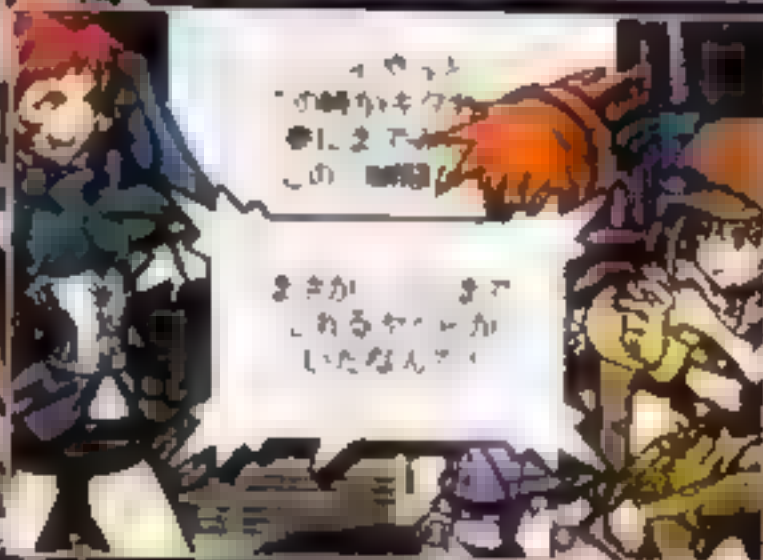


运气使得对方大意。



东泽洋大

八代卯月



进月性

ACG 作品中此类的主角设定已屡见不鲜。成功的如“幻影旅团”；神秘、美丽、个性，强大的共通点使得他们往往比主人公队伍更得人气。失败的如“晓”，前五层楼的描绘不禁让我们为岸本的才思不足而遗憾万分。从3A目前公布的“死神”组织成员的人设图来看，多少有一点“幻影旅团”的影子，希望届时能看到不负众望的魅力反方。

战斗！运用超能力搜索敌人！

本作中的战斗方式与《噬神者》相似，但战斗系统有所不同。玩家需要通过“超能力扫描系统”对场景进行搜索，届时下屏会出现“噪音标记”，点击该标记就能进入战斗了。

▶ 点击触摸屏右下角的按钮，就能进入超能力扫描模式。



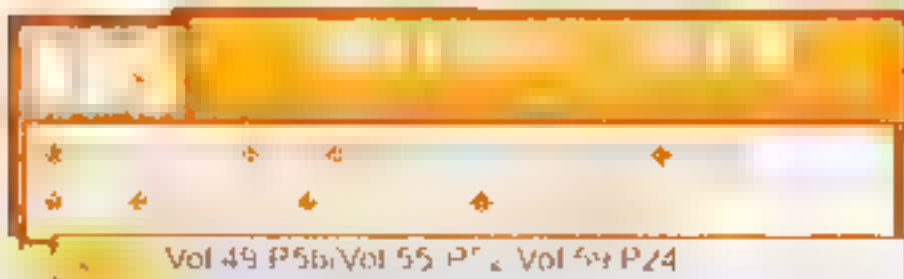
通过超能力扫描，下屏显示出诸多噪音符号。如果能够快速点击多数符号，就能像如图显示的“4 CHAIN”那样进入连续作战模式。这对玩家的能力是相当的考验。当然如果赢得胜利，不光获得经验值大幅上升，也有更大几率获得好的道具。

FINAL FANTASY XII

REVENANT WINGS

ファイナルファンタジー - レヴェナントウイング

《FF XII 亡灵之翼》即将于下个月发售，这次我们为大家送上的前线“特大号”中有着很大的信息量，不仅将介绍梵和希妮萝的新同伴，还将介绍召唤兽和新的飞空艇，新的敌人，希望大家看得过瘾！



新的敌人

对雷姆列斯的和平造成威胁的盗贼们，也是梵与希妮萝等人的敌人。他们的目的，是寻找出圣晶石，而圣晶石，是接近“永恒”的关键。为了完成该使命，他们会从称为圣石的石块中召唤出召唤兽，而授予他们这种力量的，正是翼之裁判。



◀ 这家伙为了满足自己的欲望，而对翼之裁判言听计从。为了获得圣晶石和梵等人展开了战争。



裁判登场！

翼之裁判

Judge of Wings

身穿甲冑，出现在雷姆列斯的神秘人物。据说他具有解读人心的能力，还会操纵强力的召唤兽。他的本名和种族都是谜团，传闻他企图支配整个雷姆列斯。





▲席克族的空贼，不知道实力如何？

梵的新同伴们



Kytes

将梵当成大哥哥的孤儿，怀着对空贼的憧憬，与其他孤儿们组成了一支准空贼团。受旅行归来的梵影响，开始努力学习魔法，为成为真正的空贼而奋斗着。虽然个性比较直率，但也有比较慎重的一面。

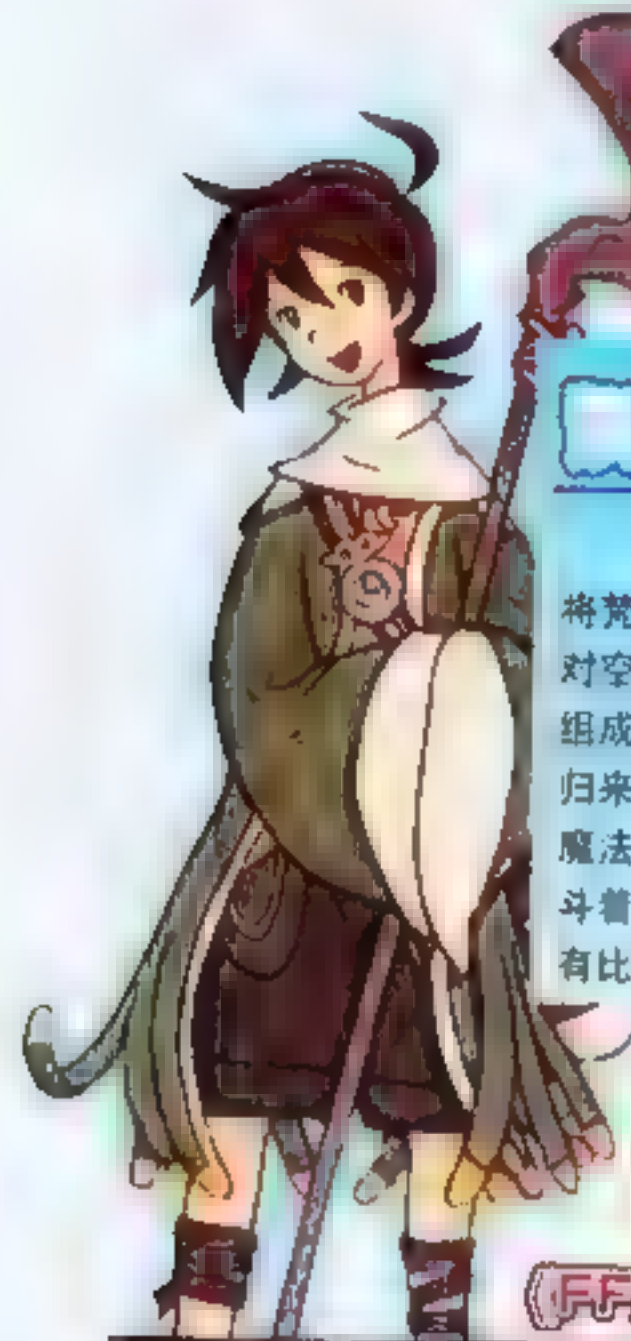
《FFXII》中的造型



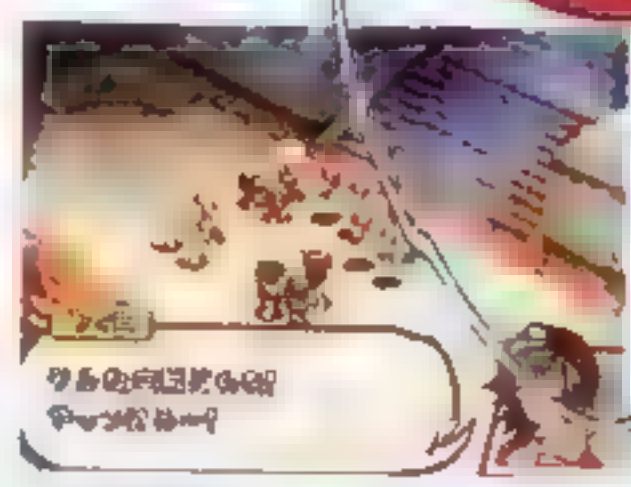
Filo

仰慕梵的孤儿少女，与凯兹同为准空贼团的一员。因受梵的刺激而开始使用能在天空飞翔的浮游滑板。

《FFXII》中的造型

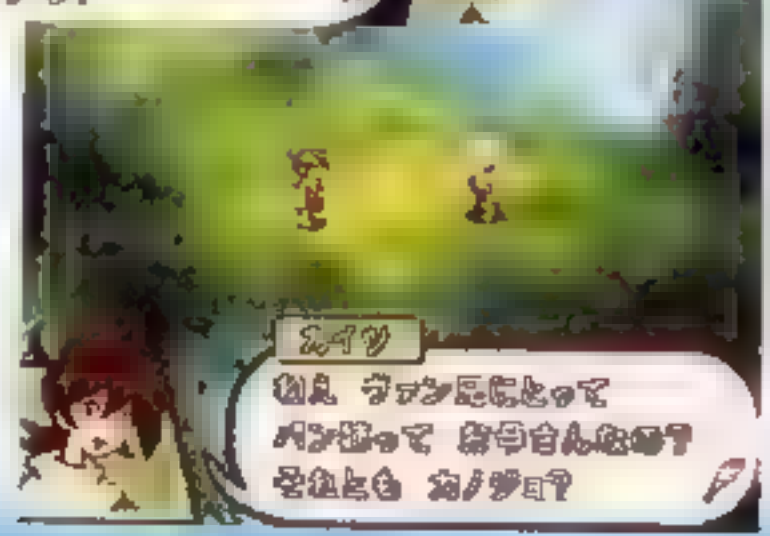


◀凯兹曾经帮助过梵等人，并从此跨出了成为空贼的第一步



▲菲萝虽然年纪不大，却颇有领导能力

▶凯兹经常拿梵和潘妮开玩笑。



▶由于性格太过活泼好动，有时也会招来麻烦



托玛吉

Tomaj

在拉巴纳斯塔的酒吧“砂海亭”工作的青年。与梵等人一起行动，并为众人提供各种帮助。脑海里似乎蕴藏着许多危险的小小梦想。



《FFXI》中的造型



酒馆里，投入他的
小梦想的小小梦想。

▲在酒吧工作的同时，还会学习一些宝贵的知识。据说这个从来不清醒的家伙存了很多私房钱。



▲托玛吉的专长是具备敏锐的洞察力

梵等人的魔法和技能



◀ 用无数弓箭射向敌人的远距离攻击



◀ 能够快速给予一名敌人连续两次攻击

梵等人除了可以使用普通攻击外，还可以使用魔法和技能。每位同伴在升级后都可以习得自己的魔法和技能。



◀ 从高空跳下给予敌人攻击，这个技能也可以用来回避敌人进攻



◀ 能够给予范围内的全体敌人攻击，是序章就可以使用的实用魔法



◀ 跳出舞蹈提高范围内同伴的集中力，强化他们的魔力

每位角色都有自己的必杀技！

当必杀技槽积蓄满后，同伴们可以使用威力巨大的固有必杀技。



◀ 放出分身跳到高空，令巨大的陨石对准敌人落下，是一种超强的必杀技。



▲ 用积蓄在拳头上的能量弹重创敌人



▲ 将元气分给同伴们，促使他们立即行动

全新的飞空艇公开!

它的名字叫贝露莱号!

本作中梵等人的交通工具名为“贝露莱号”，与《FFXII》中的飞空艇不同的是，它具备着宛如生物般的外型设计。而在本作标题画面中的飞空艇，也正是贝露莱号。据说，贝露莱号是突然出现在扎巴纳斯塔的，刚出现时外面覆盖着厚壳，它内部毫无人迹，有的只是从未见过的魔物。当地等人踏上这艘“幽灵船”时，贝露莱号突然对他持有的“古雷巴多斯的秘宝”产生了剧烈反应并破壳而出，向着手游大陆振翅飞去。

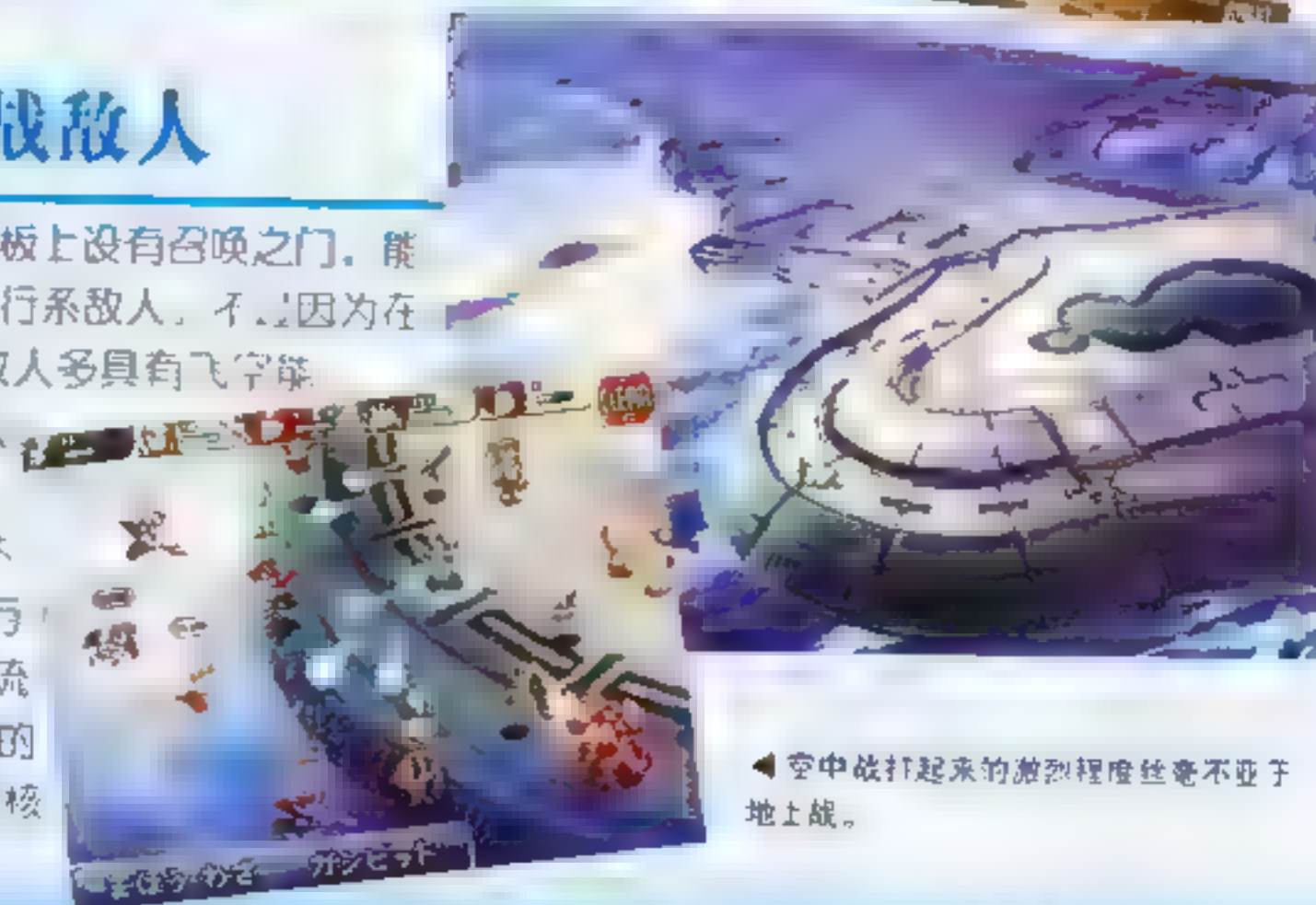
舰桥 决定今后要前往的地方

在这里，玩家可以和同伴们进行对话交流。除了一些日常性的对话外，还可以获得和下一个目的地相关的情报。此外，这里还可以查看能够接任务的留言板，以及同伴们偶尔会撰写的航海日志。



甲板 迎战敌人

在视野广阔的甲板上设有召唤之门，能够应对突然出现的飞行系敌人。不过因为在飞行过程中出现的敌人多具有飞行能力，因此对某些无法飞行的我方同伴来说，这里将成为对他们不利的战场。在甲板上与敌人战斗时，菲梦、琉多以及具有飞行能力的召唤兽将成为战斗的核心。

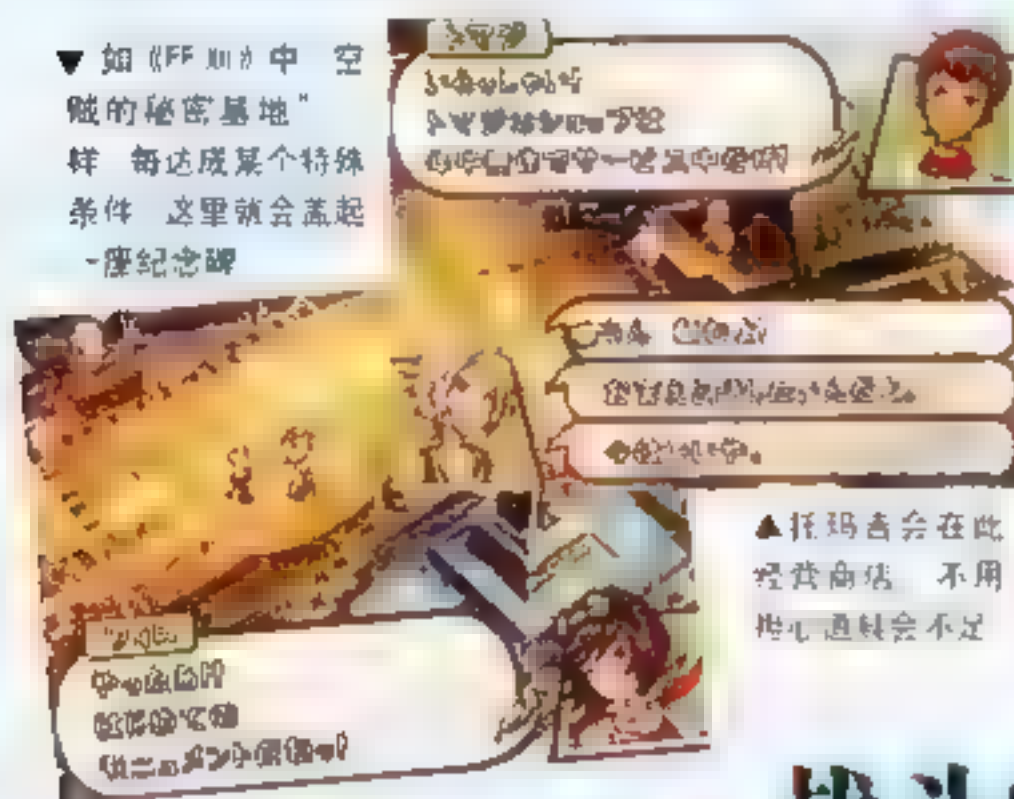


空中战斗起来的激烈程度丝毫不亚于地上战。

休息室 崭新的生活空间

休息室的空间非常大，其规模甚至不亚于一个小镇。潘妮梦会在这里经营咖啡厅，而此处可利用的设施与外观，也会随着流程的推进和特殊条件达成情况而发生变化。

▼如《FF Ⅺ》中“空贼的秘密基地”一样，每达成某个特殊条件，这里就会盖起一座纪念碑。

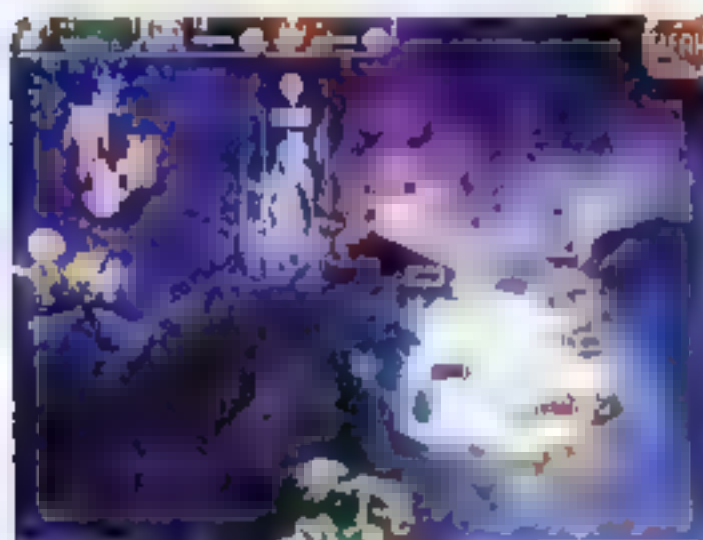


▲托玛吉会在此经营商店，不用担心道具会不足。



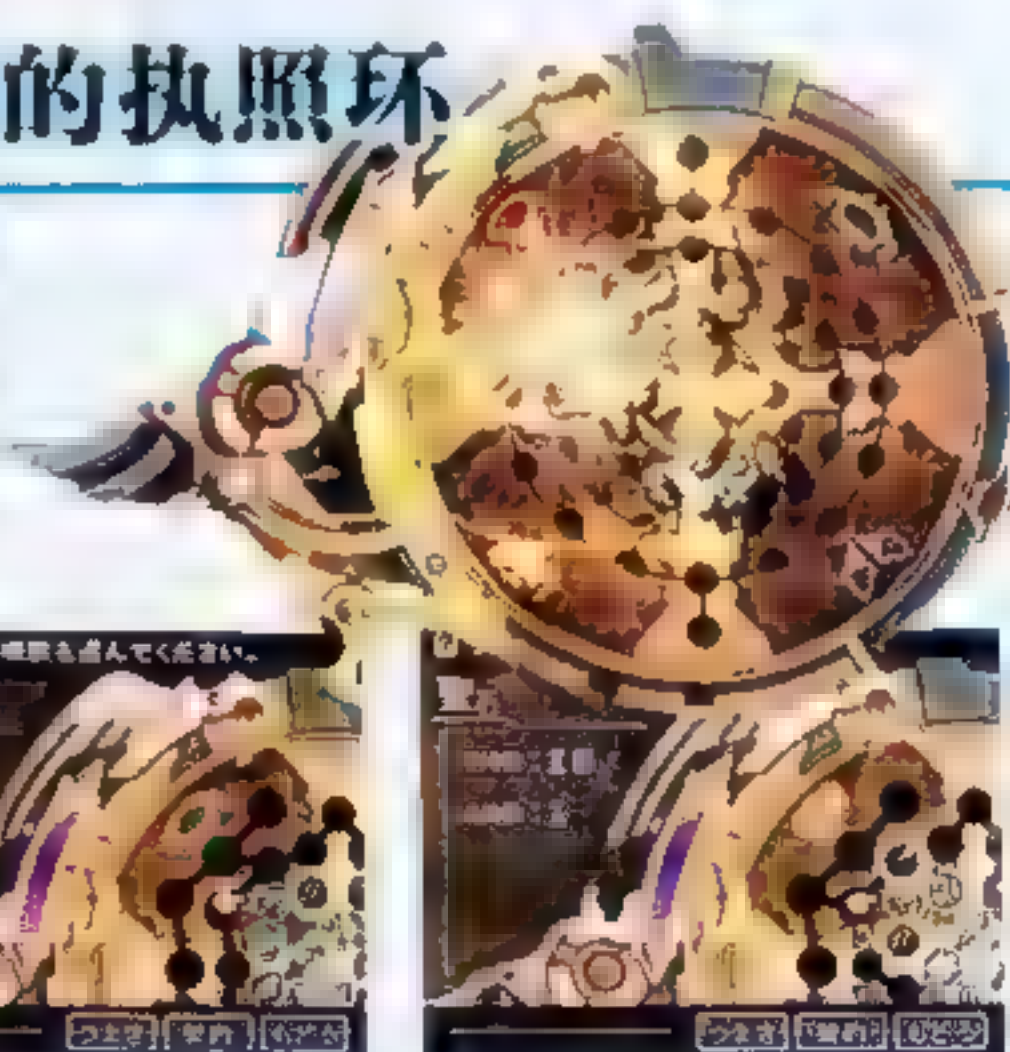
战斗的重点——召唤兽

在雷姆列斯，有着一块被称为圣石的神秘石块。通过圣石的力量，能够与来自异世界的召唤兽签订契约。召唤者会根据自身实力拥有一定品质“圣石值”的数值，召唤者无法召唤超过自身圣石值的召唤兽。不过对于那些拥有圣石值低阶的召唤兽，一场战斗中可以召唤许多只，这也是在以往的《FF》作品中从未出现过的设定。



签订契约时所用的执照环

在取得新召唤兽时，会使用一种叫做“执照环”的神秘物品。环上的圆孔分别对应各种召唤兽，可以利用在游戏中取得的圣石来获得新的召唤兽。本作中取得的召唤兽种类和顺序都可由玩家自由决定。

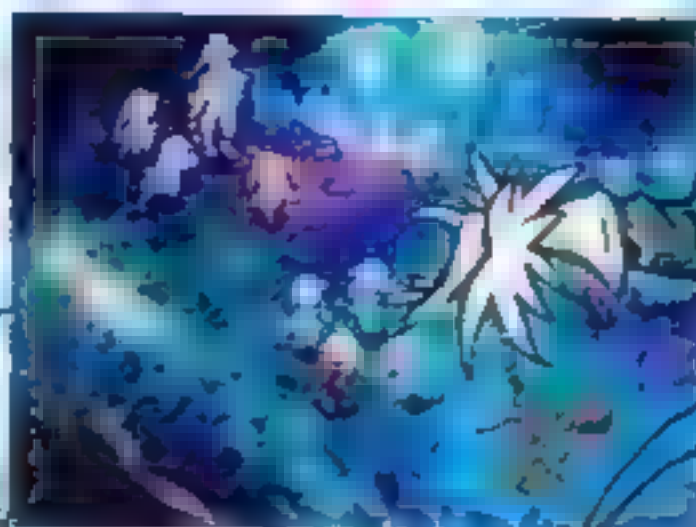


▲玩家需要边用触控笔转动执照环，边寻找出想要签约的召唤兽，然后把圣石镶嵌进相应的圆孔中。

▲玩家只能和邻接于已签约召唤兽圆孔的新召唤兽签约。此外，游戏中还有必须满足特定条件才能签约的召唤兽。

希瓦

“《FF》系列”的人气召唤兽冰女王希瓦使用的必杀技为华丽的“钻石星尘”。



▲召唤希瓦需要消耗相当高的容量值，一张地图中最多只能召唤一个

达令希瓦

拥有绅士般迷人笑容的召唤兽，外型如同年轻男子。他并不是希瓦的丈夫，而只是情人。除了水系魔法外，还拥有可以使敌人静止的能力。



▲召唤达令希瓦所消耗的容量值比希瓦低，所以可以同时召唤出几个

▼召唤宝贝希瓦消耗的容量值非常低，召唤一群出来战斗的场面非常壮观

宝贝希瓦

虽然外型比较可爱，但眼神却冷若冰霜。据说她是希瓦和达令希瓦的孩子。可以从远处施放冰魔法。



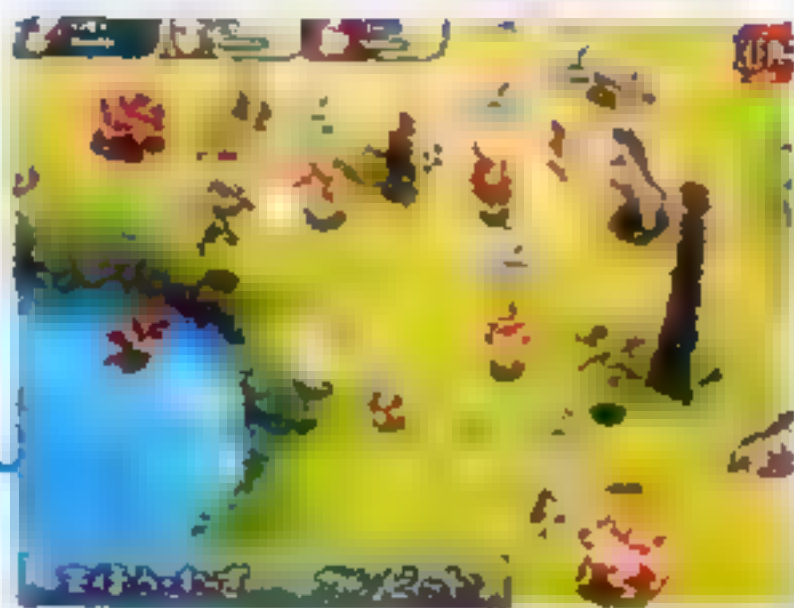
召唤兽之间存在密切关系？

正如前面所介绍的希瓦一家存在着关系一样，伊夫里特一族间也存在着紧密联系。这些具备着特殊关系的召唤兽，在执照环上的位置也靠得比较近。因此为了获得想要的召唤兽，不妨预测一下其圆孔所在位置。



召唤兽存在阶级之分

根据召唤所需的容量值，召唤兽被分为三个阶级。虽然阶级II的召唤兽能力是最强的，但为了平衡性起见，每次最多只能召唤一只。



阶级I 范例

金

崇拜伊夫里特的小妖精，以“火焰吐息”来攻击敌人。



阶级II 范例

伊布利斯

年轻时的伊夫里特，能施展带有火焰的拳法令敌人动作变慢。



阶级III 范例

伊夫里特

能够把周围的敌人全部烧尽的强力火系召唤兽。

召唤兽有三种类型

召唤兽总共分为近身型、飞行型和间接型三种类型，这三种类型之间呈相克关系。除了召唤兽外，梵等普通战斗成员也会受到这种相克关系的影响。

间接型

会使用弓箭或魔法等远距离攻击手段。即使不进入其他敌人的攻击范围之内，也能从远距离展开攻势。



阿尔芬尼

近身型

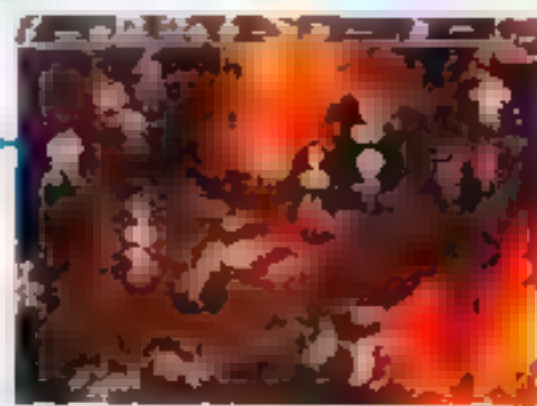
包括具有单体、范围、贯穿等攻击技能的召唤兽。如能接近间接型召唤兽身边，就能单方面展开进攻。



活动能力非常高的召唤兽，能移动到对手无法到达的地方。虽然攻击的时候也必须靠近对手，但可以从敌人无法进入的地方展开攻击。

召唤兽具有属性

梵等人在战斗中呼出的召唤兽分为火、水、雷、土、飞行、无属性等六种属性。如果能够针对敌人的属性进行攻击，那战斗的效果将会更加明显。需要注意的是，由于各召唤兽的属性各不相同，所以即使是火属性的乙族召唤兽也不一定为水。召唤兽的属性需要玩家在战斗中慢慢挖掘。



▲在行动时如果可以考虑到弱点属性问题，那么战斗将会更加轻松。



火

萨拉曼达

阶级：1
类型：间接
头部与尾巴都带有人焰的小山猪。与人型的外型不同的是，它的性格非常高傲，会从远处吐出火球来攻击敌人。

水

阿尔芬尼



阶级：1
类型：近身
黏呼呼的身体表面非常潮湿，非常喜欢水。当离开水中时，会带上防眼的帽子，擅长使用自己的腿对敌人展开近身攻击。

雷

个兹特克



阶级：1
类型：间接
虽然长着翅膀，但由于满身的肌肉令身体较重，所以无法在空中飞行。必杀技是发射雷弹。

土



阶级：1
类型：飞行
外形很像蘑菇的地精灵，借助神奇的孢子之力，可以在空中漂浮。

无

陆行鸟



阶级：1
类型：近身
可爱的陆行鸟在本作中并不会担任交通工具，而将投身战场，用其喙部对敌人展开近身攻击。



阶级：1
类型：间接
能够使用初级回复魔法，在后方支援同伴。非常喜欢接受潘妮萝的爱抚。

应援团登场!

在本作中将会有两支应援团登场。除了前作中就已经出现、由一本木龙太率领的“孤高应援团”外，还有全新的“高洁应援团”登场。两支应援团的登场无疑将使游戏内容得到进一步扩充。带给玩家的热烈与感动也将是前作的两倍吧!《笑》

西园寺隼人率领的 高洁应援团

得分 0000000

忍忍!!

一本木龙太率领的
孤高应援团

燃烧你的热血旋律魂吧!
人气音乐游戏续作降临!

大成功

热血的《应援团》将音乐游戏与NDS的机能紧密结合，创造了一种全新的音乐游戏方式。时至今日，依然有不少玩家将这款优秀的作品奉为NDS上的第一神作。可惜的是，立志的《应援团》应援了许多玩家，但没能应援到自己。虽然它有着绝赞的口碑，却没有得到市场的垂青。开发方INS显然不甘心将其埋没为“随之作”，在FANS的强烈呼声下，续作《应援团2》终于就要问世了。两年前只被玩家当作异质掌机的NDS如今已毫无争议地成为了日本国民掌机，卷土重来的《应援团》是否也能沾光打个漂亮的翻身仗呢?让我们一起为《应援团2》应援吧!

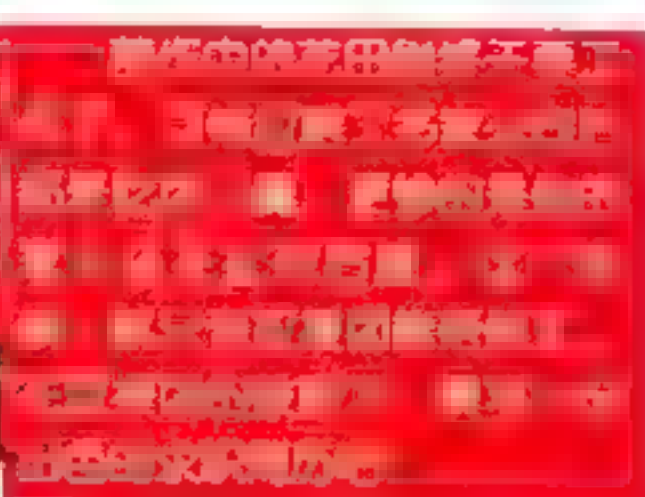
文 雷伊 美编 紫枫

应援需要帮助的人们吧!

应援团的职责就是为需要鼓励、需要帮助的人们打气。不论需要帮助的人身在哪个角落，只要大声呼“应——援——团——”，一群热血青年就会马上赶到，为他们鼓气加油。本次报道中首先为大家披露的是关于就职和销售的两则故事，与它们对应的歌曲分别是原唱为スキマスイッチ的《全力少年》和原唱为SONG UNDER GROUND的《VISTA》。



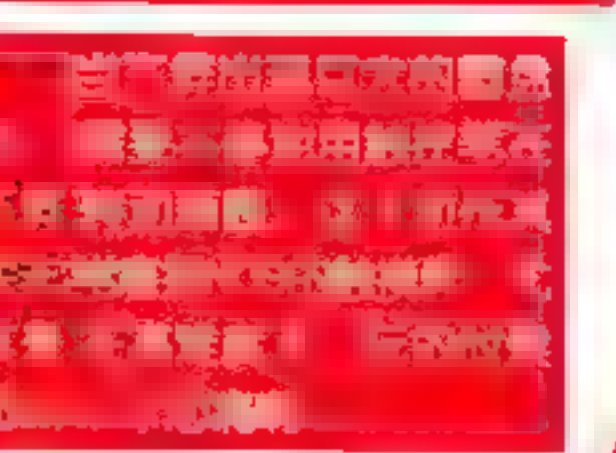
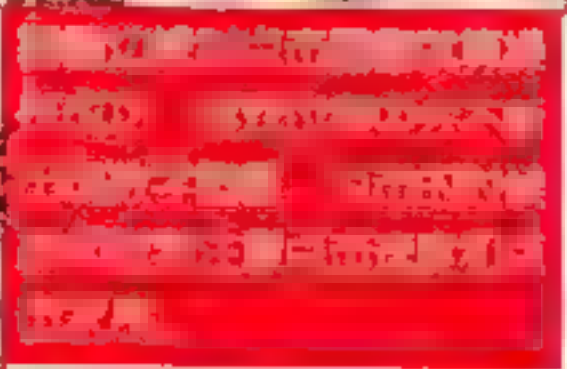
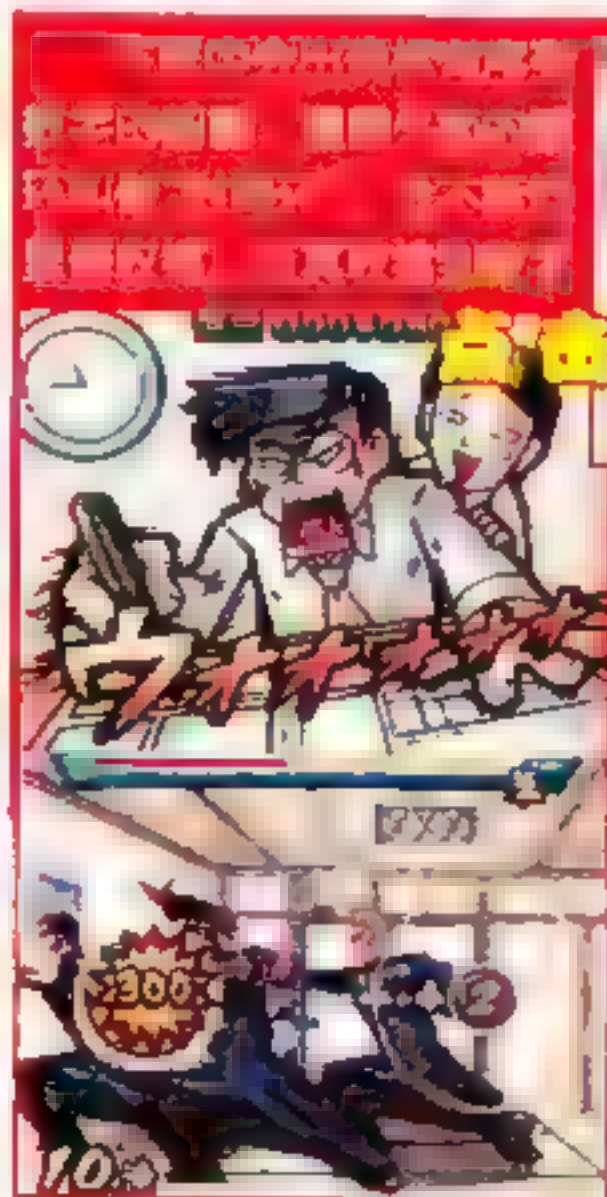
▲可怜的花田刚已经被99家公司拒于门外了



▲穷困潦倒的皮鞋商人去平面的零钱也只能靠借了

流畅的操作方式又回来了!

从目前公布的情报来看，本作在操作方式和玩法上与前作差别不大，玩过前作的玩家应该可以很快上手。本作中究竟会有什么新的玩法出现呢？请期待我们的后续报道吧。



ZELDA

phantom Hourglass



光环
收藏



文 LIKY 美编 咕噜



众多NDS玩家热切期盼的《塞尔达传说 幻影沙漏》自从E3之后就有消息传出，原先预定的“2006年冬季发售”也无声地延了期。在不久前召开的游戏开发者会议2007(GDC 2007)上，这款《风之杖》的续作终于又浮出了水面。这次我们主要来介绍一下展会上提供的联机试玩模式。

地下迷宫的雙人对战

本次GDC 2007上公开提供了游戏联机模式的试玩版。在这个模式中两个玩家需要分别控制红、蓝两个林克。目标是在不受到攻击的情况下，迅速收集散落在迷宫中的“三角力量”碎片。游戏开始后，玩家轮流控制各自的林克在迷宫中进行探索，将收集到的三角碎片带到各自所属的颜色区域中。当一名玩家控制林克时，另外一名玩家则控制迷宫中的三个守卫干扰林克的行动。

该模式全程采用触控笔进行操作，几下轻松的点击，林克就会做出移动、投掷等动

作。守卫也由玩家控制，只要在下屏画出移动路线，三个石像便会笨拙地按照路线行走了。一但在途中接近林克，守卫会自动进行攻击。如果我们的英雄不幸被打到，两名玩家就会互换攻防位置，刚刚操



▲守卫会按照预定画出的路线走，林克，危险了！

操纵守卫，而控制守卫的玩家则开始控制林克收集碎片。试玩版共分为三局，每局限时两分钟，规定时间内收集碎片最多的玩家获胜。在游戏的地图中，设有两个蓝色发光的安全区域。在这里林克可以不必担心受到守卫的攻击，两个蓝色安全区域分别设置在地图的顶部和底部，中间有一条地下通道相连，利用这条通道玩家可以操纵林克迅速往返于地图的上下两个区域，而守卫则是无法使用这个通道的。类似这样的设定让游戏的趣味性提高了很多，如何控制顶着三角碎片的林克，巧妙地躲避对手的干扰成了游戏的核心之一。



▲联机模式中还可以获得各种道具，比如图中提高速度的飞行鞋。



▲走进地图上标出的蓝色安全区域，敌人就无法对林克造成伤害。

风的延续

本作延续了风之仪的剧情，再次出海冒险的林克发现自己的船只迷失在了一片未知

的海洋。于是，新的探索之旅由此开始了。本作的舞台主要由三个大的岛屿和一个巨大的地下监狱组成，许多《风之杖》中的角色也将再度登场。

回旋镖的进化

塞尔达的经典道具——回旋镖有了新的创意，这次的回旋镖是可以按照触控笔画出的路线来飞行的，相信无论是解谜还是攻击，回旋镖都会对玩家有相当大的帮助。



▲利用回旋镖一次性点燃周围的五盏灯

对抗模式

在官方影像中，我们看到了林克和BOSS战斗的时候会触发对抗模式，比如和持剑的BOSS拼刀以及挣脱螃蟹的巨爪等等。触发这个模式之后，下屏会出现对话框提示。按照提示在框内来回滑动触控笔就可以进行对抗了。相信这样的创意还有很多。



▲和林克拼刀的女子，看上去并不像是敌人，到底发生了什么？

随心所欲地绘制地图

先前就公布过的地图绘制模式已经有了更多的消息。玩家不但可以随心所欲地在地图上标上方便自己记忆的文字标记，甚至某些谜题本身都需要利用这个功能才能解开，令人期待啊。



▲四个房间分别被标上了记号，这个谜题是什么意思呢？

▲迷宫里，有了地图绘制功能就不怕忘记走过的路了。



▲巨大的螃蟹，一定是BOSS级的敌人



▲林克被长相猥琐的男人抓住了，难道他就是本次故事的幕后黑手？

通常提到卡片游戏总是会让人想到游戏中那些复杂的规则、繁杂的系统以及多变的卡片组合，这些都让不少人望而却步。但是现在不用再担心了，即将由Hudson推出的这款卡片游戏号称将以绝对简单的系统来让人享受卡片游戏绚丽的画面以及有趣的战斗模式。看着这些色彩斑斓的美丽卡片，这次不必再担心难于上手而无法体验游戏的魅力了！

ELEMENTAL MONSTER

卡牌游戏走天下！



作为一款卡片游戏，本作同样有着数量丰富、画面绚丽的大量卡片们，总数多达160张以上的。同样是卡片游戏，本作却大大降低了入门的门槛。游戏中每次战斗所需要使用的卡片只有1~6张，而且组合简单，规则也不繁琐，可以让所有的Light User轻易上手，同时也能在战斗空余充分欣赏由各大名家绘制的魅力卡片。不过，简单的卡片组合不表示战斗时会缺乏变化，开发商独特创意的“翻牌”系统能让简单的战斗变得更加惊心动魄。下面就让我们一起来看看本作简洁、独特的战斗系统吧！

规则 最多利用6张卡片进行战斗！



在这三个位置中放入正、反位的卡片

在游戏中组合卡组的时候，共有3个地方可供玩家部署卡片，而每个位置还可以再细分为正位卡片和反位卡片。在每个位置安排好各个正、反位的卡片好就算完成了整个卡组的组合。战斗中就会依照玩家所部署好的卡片召唤出怪兽，来与对手的卡片怪兽进行对决。



合理利用MANA



每张卡片上都有设定被称为“MANA”的消耗值，玩家在组合牌组的时候需要合理考虑卡组消耗值的搭配，整套卡组的总消耗值不能超过你所拥有的总MANA值。通常越是强力的卡片消耗的MANA值就越多。



登场卡片总数目超过160张！

游戏中玩家可以两张卡片粘贴成正反位的一张组合卡片，然后再将这样的组合卡片放到一个空位中。如何在160多张卡片中搭配出自己需要的卡组就看玩家自己的安排了。

规则 简单而不简陋的战斗!

组合好自己的卡组后,就可以开始游戏的战斗部分。先召唤出一只卡片怪兽,然后从怪兽本身所自带的两种攻击方式中选一种,之后便可以将其投入到正式战斗中。在和对手召唤出的怪兽对战时若是陷入了不利的境地,也可以中途更换怪兽来突破困境。

战斗流程图解

1 召唤怪兽



◀ 从自己那套好的卡组中选择一只怪兽实行召唤,之后让其投入战斗即可。先预测对手的怪兽,然后再决定自己的召唤兽顺序吧!

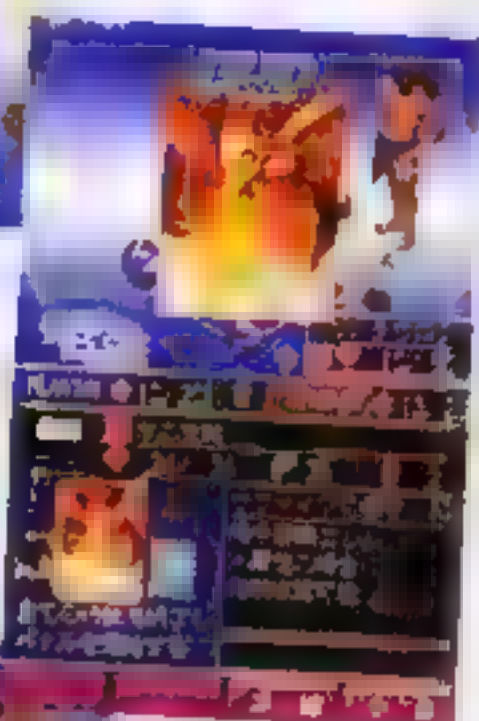
2 下达指令

▶ 不同的怪兽能使用不同的攻击方式。玩家需要按照对手属性为自己的怪兽指定一个攻击方式。如果有足够的MANA的话,还可以指定其他待机卡片进行支援攻击。



发动翻牌技能

▶ ▲ 正位怪兽被打倒的瞬间,反位的怪兽登场了!

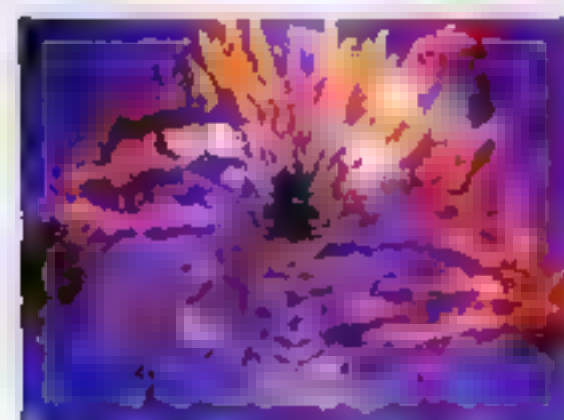


扭转战局

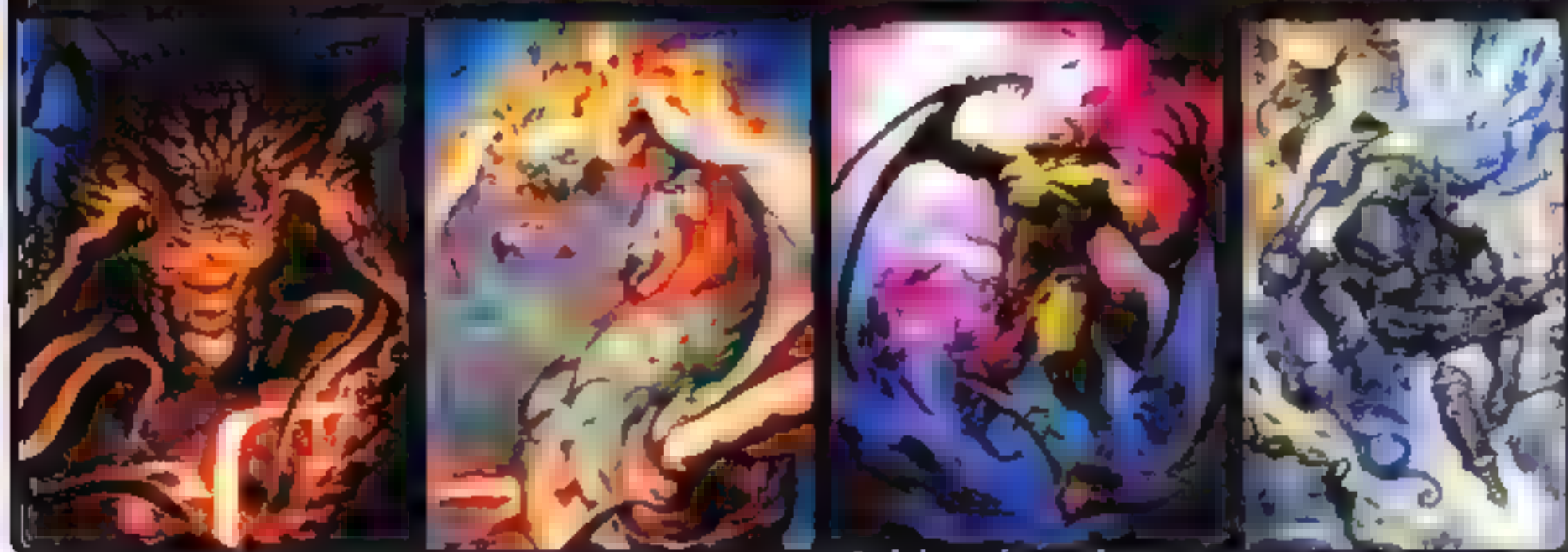
◀ 只在翻牌时才会发动的强力技能,能迅速挽回劣势

3 开始战斗

◀ 设定好一切后便可以开始真正的战斗了。战斗会一直持续到其中一方的所有怪兽被打倒为止



由众多名画家亲手绘制的本作卡片!





文 琉璃 美编 紫枫

即使摧毁一切

由横尾有希子小姐担当人设的本作角色风格与《太鼓之达人》非常相似，但你若要以为本作又是一款温馨、可爱的小游戏的话，那你就大错特错了！本作是一款充斥着黑色幽默以及暴力美学的游戏，游戏中的角色们常常会使用一些“残忍”的手段来达到自己的目的。游戏主人公水色妹妹就是这样的一个角色，她和朋友们就读于充满着死亡与爱情的“血色学园”，水色妹妹为了向自己的暗恋对象——同班的酷哥加藤同学表达自己的爱意，会不惜一切代价摧毁挡在她爱情道路上的情敌以及阻碍。当然这其中水色妹妹也会成为别人障碍，被毫不客气地处决掉哦。

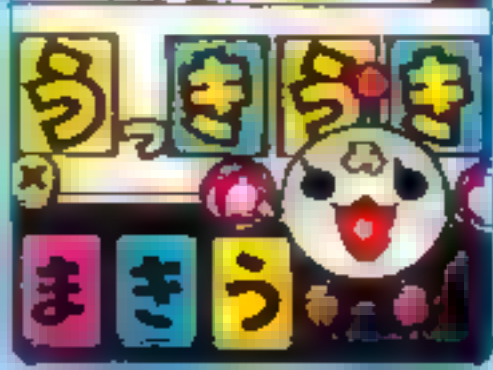
已经很久没有被人这样取过外号了



情敌难躲！

游戏中，水色妹妹为了让自己的恋情美梦成真，就必须利用各种各样的小游戏来击破所有的障碍。本作中主要是利用触控笔来书写文字的游戏；除此之外还有必须要通过看准时机触屏画直线躲避障碍物的动作类游戏；当然还有节奏感十足的演奏类游戏。比如，在课堂上用文字接龙游戏来让情敌知难而退。

おこづかいもらって



▲根据读音选择与上面的对应的单词文字。



▲上面的这个汉字应该怎么写？这肯定难不倒水色妹妹了。

在放学途中利用赛跑游戏与加藤同学来一次“偶然”邂逅。若是能顺利过关，说不定恋情真的会成真哦。

在小游戏中会出现不少水色妹妹的同学来妨碍她的恋爱之路，比如说常常在放学路上制造障碍的便便同学，总是利用一些卑鄙手段虐待他人的黑原同学，还有同样暗恋加藤同学的爱情蛋糕妹妹。

挡在我恋情之路上的家伙，统统给我闪开！

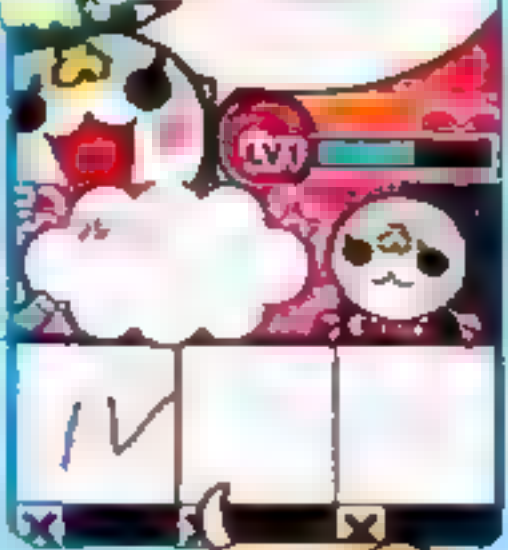


但是只有在NDS上才能体会的乐趣哦！

各种类型的丰富游戏！

▶ 在下面的触摸屏上输入水色妹妹所给出单词中的问号部分，能提高学力哦！

ナホレオン・ボナバート



文字类

文字接龙决胜负！作为好友兼对手，这场游戏的胜负自然关系到对加藤同学的爱了！

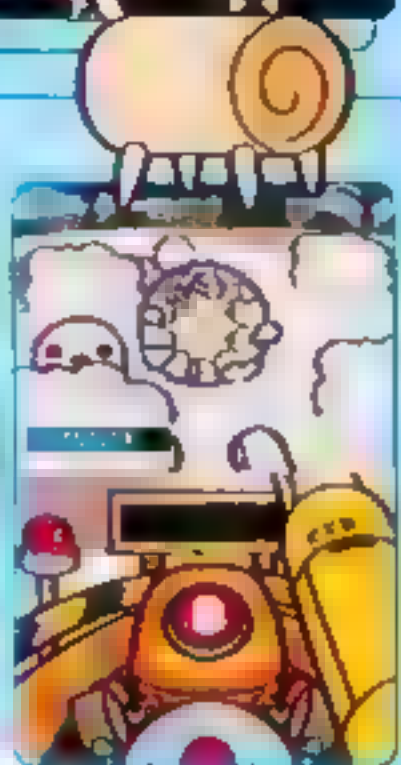
竞速类

奋力追赶前方的加藤同学，但是一一踩到了便便可是会前功尽弃的哦！



节奏类

根据节奏击打飞过来的雪球，但是也要小心爱情蛋糕妹妹的偷袭。



本作中最大的乐趣就是看这些魅力十足的角色们利用各种黑色幽默为我们上演一场青春热血的校园喜剧。每个迷你小游戏都有漫画般的戏剧开头和结局，来为你讲述水色妹妹和加藤同学之间发生的各种爱与血的故事。



◀ 就算平日里爱情蛋糕妹妹和水色妹妹感情很好，但作为情敌的存在，水色妹妹是绝对不会手软的。



▲ 为了自己的恋情能够顺利开展，水色妹妹总是和作为孩子王的黑原同学打架。



▲ 为爱而充满干劲的水色妹妹，加油吧！

魅力十足的可爱主角们

顽皮过头的孩子王

黑原同学



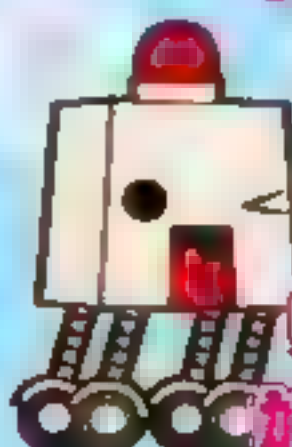
水色妹妹

恋爱中的无敌机器人



长相可爱的纯情少女

爱情蛋糕妹妹



帅气的机械哥哥

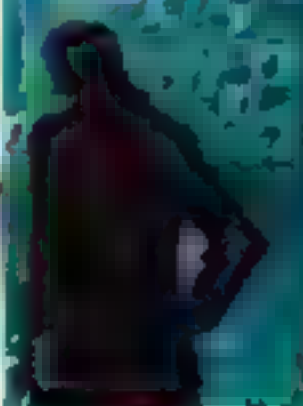
加藤同学

由 GUNDO 制作的《股票交易师 相场一平》是一款在优秀的剧情中穿插着丰富炒股知识的作品。通过游戏，玩家不仅可以学到能用于现实炒股的知识与技巧，更可以体验到现实中很难体会到的爽快炒股感觉。在这次的报道中，我们将为大家介绍游戏主人公相场一平的父亲相场一平，同时还将针对游戏中独特的交易部分作进一步解说。

株トレーダー 相場一平

股市魔术师
相场一平

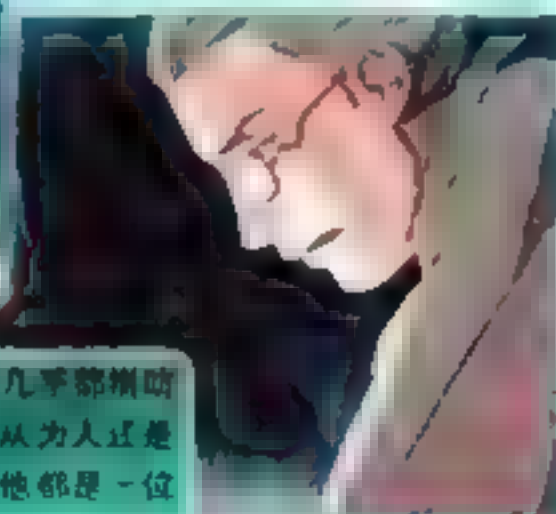
相场一平到底是谁，
究竟是何方神圣？



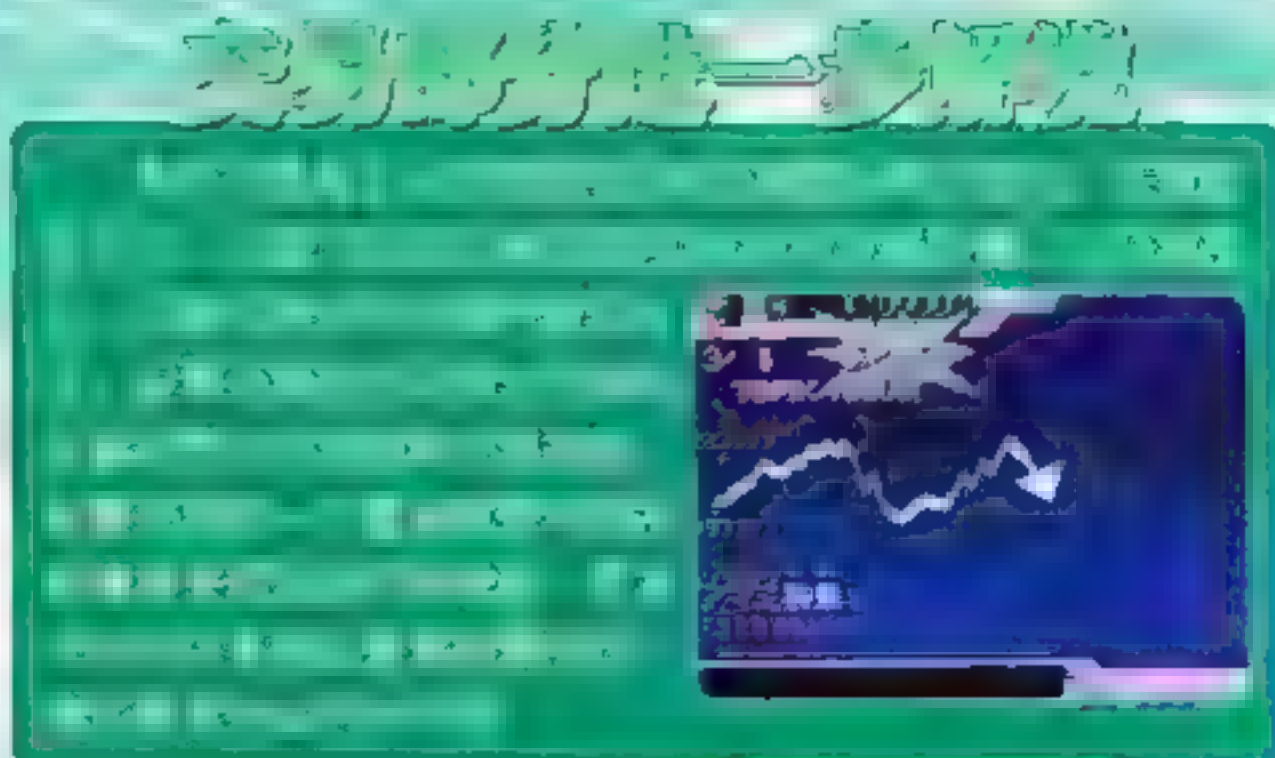
▲相场一平身后的黑影应该就是将其击败的人。这个黑影的真实身分究竟是谁呢？

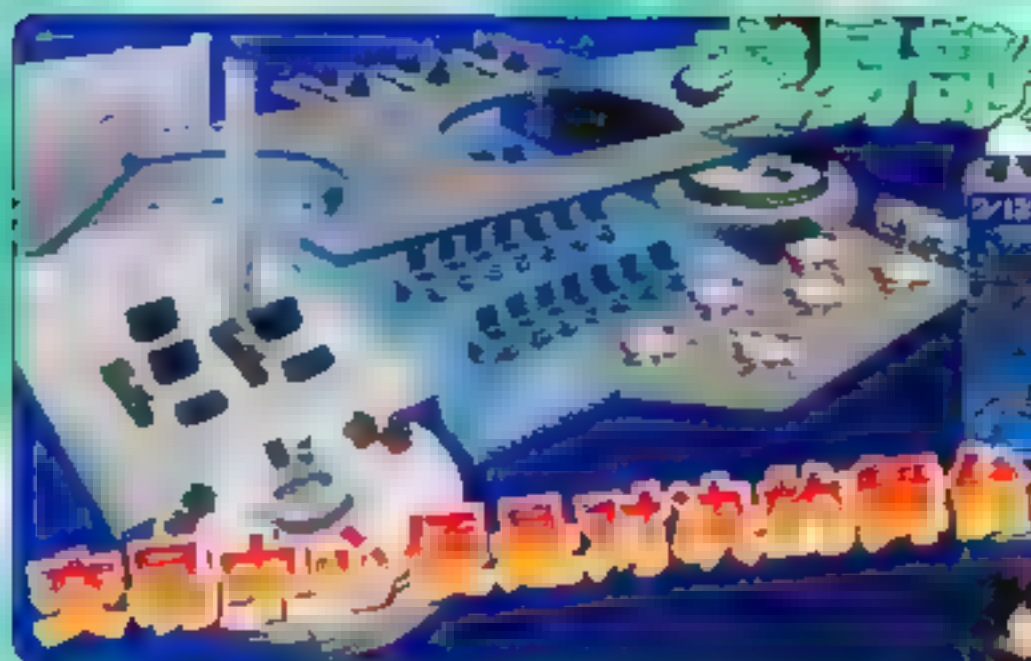


►相场一平赚来的钱几乎都捐助给了慈善机构。无论从为人还是操盘手的角度来看，他都是一位很了不起的人。



传说中的股票交易师，曾经被人称为“股市魔术师”。虽然有着丰硕的战绩，但自从五年前在与某人的交易对决中败北后，便失去了踪影。





▲交易中心内有各种各样的设施，四处走走说不定能获得对交易有用的情报。

交易部分的各种交易类型

以完成命题为目标 单独交易

这个交易方式的目标是完成奈良崎老师给出的命题，比如“获得10%以上的利益”等等。在没有受到任何命题的情况下，玩家则可以自由地进行交易。



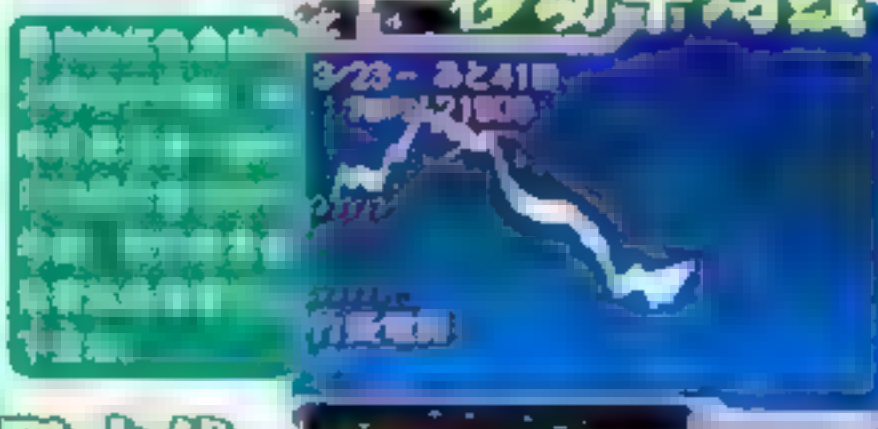
与对手之间进行比较 对决交易

与对手们进行交易，从中获得利益。玩家必须时刻掌握瞬息万变的股价，配合丰富多彩的交易技能，来确保自己在交易中的有利地位。



股价走势图

在进行股票交易时，玩家必须时刻根据股价走势图的变动来决定股票的买卖。如果发生了什么重大事件的话，股价说不定会因此受到重大影响。

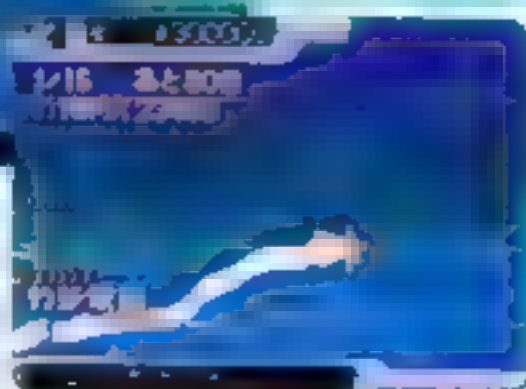


移动平均线

阻力线



▶ 当股价冲破阻力线时，会有阻力线断开的场面，而此时也正是购买股票的好机会！



低价买进

◀ 交易过程中的日期会以实时推进，目标是在一定期间内达成目标。



高价卖出

▶ 在情人节前后要特别注意糖果制造商的股票，先将它们低价买进然后高价卖出吧



新闻与股价

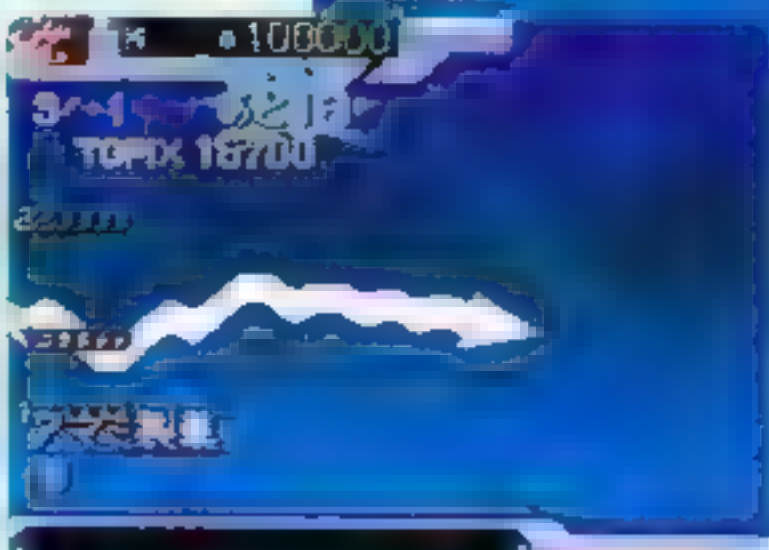


◀ 新闻可能会让股价发生大幅变动。在新闻发布前，走势图将会发生重大变化。



▶ 有的新闻只会使特定的股票受到影响，而有的甚至会对整个股市产生重大影响。

下方修正



▲ 交易量比较大的股票会以稍粗的白色箭头来表示。越是受到关注的股票，其价格的波动也就越激烈，而交易后获得的利益也更高。

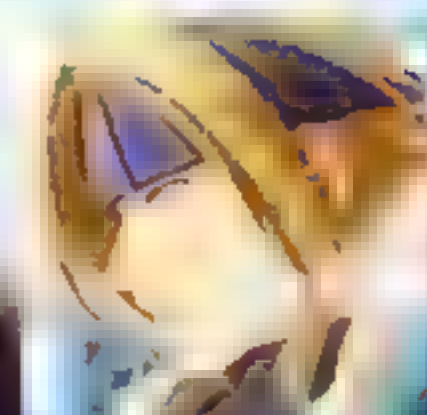
《星神》的原作是于2002年在PS末期登场的正统S·RPG，现在这款在国内不温不火的游戏即将登陆NDS平台。除了操作上大幅简化外，游戏中的人物也都进行了重新设定。尽管名气不是很响亮，不过拥有独特COST系统的本作在战略性上的表现很是不俗，对此陌生的玩家可以跟随本次的介绍了解一下。

文 胧月 美编 咕噜



法兹

性格上是经典的热血男主角，性格开朗且意志坚强，是奈特维尔领域内的知名佣兵。当得知这场战争的内幕后，将移向历史背面的战场中去。



雷马利

冷酷的佣兵剑士，不断地思索着人类存在的意义。和法兹是幼年开始的死党，同时也是后者的剑术老师。



序章

在被称为「纳比亚斯」的大陆上，诸民族已经统治了相当长的一段时间。从其中的一些民族开始能够自由使用精灵之力的魔法开始，能够使用魔法的种族开始，王权开始，被开发出来。凭借着这种技术，平昔大同巴鲁姆向奈特维尔王国发动了侵略战争。[雷马利] 奈特维尔领域内战士，对我巴鲁姆国的佣兵组织。而主角法兹就是其中的一员。在与巴鲁姆帝国骑士团的大战中，法兹的剑术能力被法兹所发现。法兹成为法兹的魔法是上述四族中的魔法。[法兹] 这里已经被巴鲁姆帝国定为平地。

战斗系统RAP

Ready to Action Point

本作中的战斗采用了消耗COST值的RAP系统。在该系统下，玩家可以直观地看到敌我双方的行动顺序。随着双方的行动，该RAP槽也不是一成不变的。

使用COST移动后，

RAP槽得到增加



自由调整攻击力

攻击时，玩家也可以用RAP槽调整对敌方的攻击力。除了普通消耗一格的攻击外，也有消耗两格的吹飞攻击。

对比该两张图，下方的槽为RAP槽。上方的头像显示了敌我双方的行动顺序，当移动我方角色后，根据该角色对应蓝条的长度，RAP槽也会相应增加，当该槽蓄积达到右边的“OVER”处时，如果玩家还要强行移动角色，那么下回合我方的行动顺序就会被延后，所以请尽量不要超负荷使用该槽。

希尔法托斯

■守护风之塔的奇童，拥有操纵强风的能力。看上去虽然很年轻，可实际上已是有相当年纪了。将大陆未来放在心上的他，加入到法莱斯队中。

艾蕾娜

■坚强自信，性格爽朗的女孩。虽然外表单纯，但是她过去曾被侵略包围着。由于某种原因，她对法莱斯社会很了解。

■出身良家的女孩，性格多少有些高傲。虽然经常戏弄别人，但面对法莱斯时会变得非常认真。内心孤独的她一直渴望自己的实力被他人认同。在序章时失败。

■被史东夺下的王冠，身为最快活人的希克也在战乱中失踪。性格多少与汀有些相似。不过从收集道具的事件上还是可以看出其邪恶的一面来。

汀

卡夏

连续攻击

准备好了就使用吹飞攻击吧！

由于吹飞攻击的存在，只要玩家将敌人吹飞到处于连携状态下的伙伴正前方时，就能发动连续攻击。如果该同伴再次发动吹飞攻击，也可依此类推地连携下去。不过，连携的次数最大只有6次。



アイテムを手に入れました

快風の翼

● グルーラ

● ショートスピア

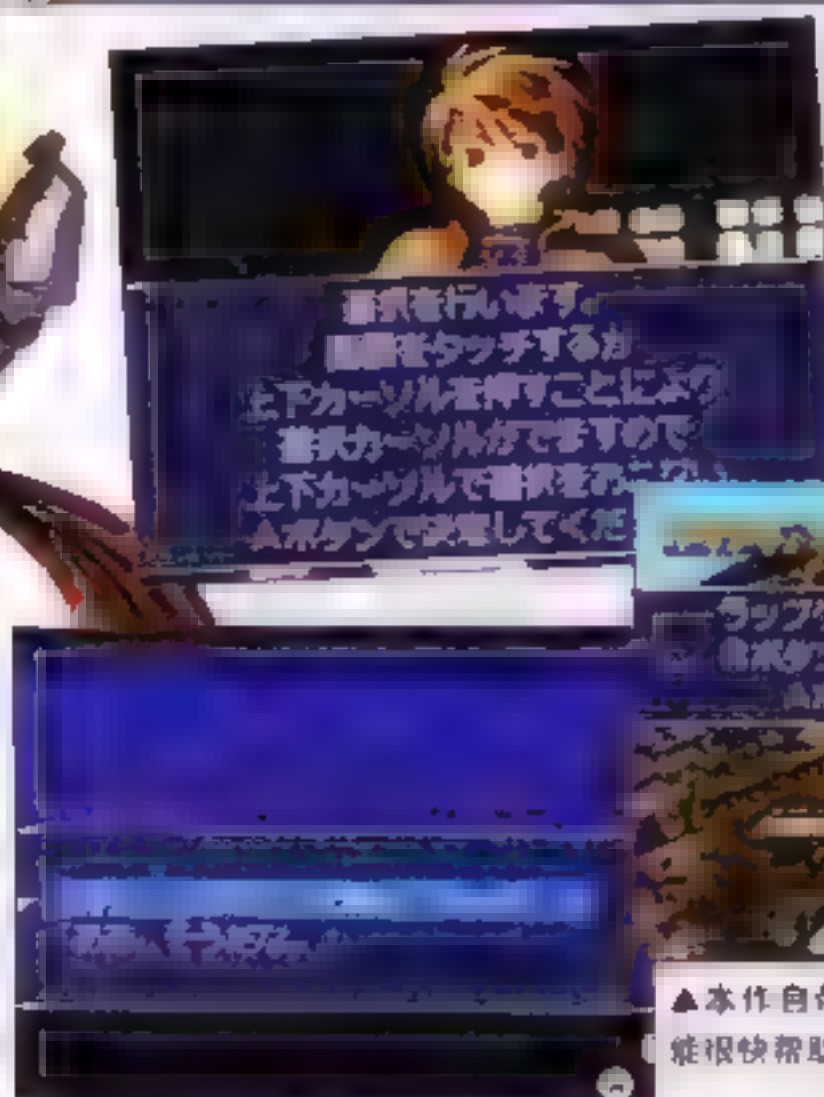
● スピア

● ヘッドギア

▲调整好我方的行动顺序和待机状态，打出高数目的连携就能获得一些道具。



传统或触摸两种操作方式



为玩家所熟悉的按钮操作有着方便快捷的特点，而触摸屏操作则更为直观，如何取舍就看你的个人习惯了。



▲本作自带的游戏指南非常详尽，能很快帮助玩家熟悉系统。

变身系统

游戏中，每个角色都有自己信仰的精灵，根据这些精灵种类的不同，角色的能力、武器类别和成长类型都会有所区别。随着角色对当前精灵信仰等级的提升，就能学会新的技能。玩家也可以通过改变角色的信仰精灵来改变角色的成长方式。不过该系统只是习得技能的方式之一，玩家也可以通过从敌方获得的道具来给角色附加新技能。



正邪精灵的强力魔法

使用特殊的魔法硬币，就能发动强力的魔法“星神印”，该魔法拥有逆转战场局势的强大威力。如果以刻印来强化硬币，还能更进一步提高星神印的威力。

星神印



▲硬币和刻印都可以在特殊的硬币屋中购入，在塔和遗迹之类的迷宫里，玩家也能发现附带强力魔法的硬币与刻印。

▲要对抗越来越强的敌人，强力的硬币也不可欠缺。

▲使用刻印强化硬币时，也有一定几率出现事故。

いまだき ストリート DS

■ 舞臺不断的少年杨格斯总是「一副干劲十足的样子」他的战斗方式是什么风格的呢？



赚钱能力不输给大人的 少年杨格斯



在《勇者斗恶龙》和《1/2 杨格斯》两部作品中，杨格斯以憨厚的大叔形象登场。而本作中的杨格斯以成为传说中的大盗贼为梦想，参加这场金钱战争。来。

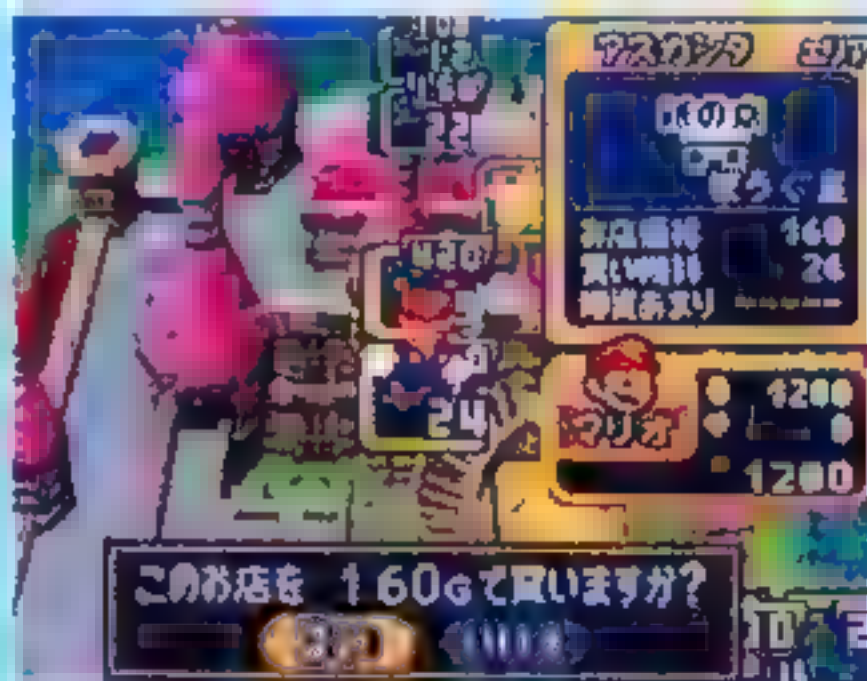
《富豪街DS》的发售日已确定在年内，《马里奥》和《勇者斗恶龙》众多明星汇聚的本作，又再度有新角色确定登场，他就是以传说中的大盗贼为梦想而不断努力的少年杨格斯。





文 胧月 美编 澄香

Vol. 51 P.41/Vol. 51 P.30

地图上的各种格子

角色们在地图上移动时，可以通过购买店铺、收购股票、搜集图标等方法积累钱财，最终总资产最多的一人可以获得游戏的胜利。在地图的格子上，除了店铺和小城外，也有一些附带各种效果的辅助格。当玩家的角色走上后能产生各种效果，有时甚至可以帮你发逆转！



-  **游乐场** 玩家能够玩到各种迷你游戏，取胜后就能得到赏金。
-  **幸运星** 得到他人交易金额的20%（限一回合内）。
-  **机会卡** 翻开附有各种效果的机会卡片。
-  **时间门** 能够从该格瞬移到其他场所，不过目的地是否称心则是运气问题了。

▲ 尽管外表可爱，但实力却毫不含糊。

THE WARRIORS



游戏是以1979年的同名电影《The Warriors》为蓝本进行制作的。本作不仅重现了昔日的经典电影，更是增加了大量精彩的原创人物和情节。游戏故事发生在二十世纪七十年代的美国纽约。当时的纽约有不下二百个帮派，全城最大帮派之一的“Granny Cy Riffs”帮的老大组织了一次会议。德高望重的Cyrus在这次会议上提议让全城数不尽的帮派联合起来组成拥有60000名战士的联合帮派对付纽约的20000名警察。在台下的众帮派代表表现出赞同的神色时，一支长枪响彻夜空，Cyrus应声倒地身亡。众帮派也就不知何时已经包围了会场的警察冲散。

父 永生一贴

编 数饼干

编辑 紫枫

PSP

战士帮

The Warriors

◆ PS2 版 发售 ◆ Atl 1 ◆ 价 9 月 2 日 12 ◆ 1 场
◆ 1 人 ◆ 约 9 月 2 日 ◆ 无 对 战 活 力

游戏最开始的情节发生在枪杀事件的三个月前，游戏中要分别控制9位主角：Swan、Ajax、Cleon、Verniri、Coochise、Cowboy、Snow、Fox和Rembrandt在二十多个关卡中挑战各种任务，直到最后查到杀害Cyrus的凶手并将其绳之以法。



游戏菜单和各种模式

开始游戏

开始创建存档后，选择难度(CHOOSE YOUR DIFFICULTY)，由易到难分为SUCKER、BOPPER、HARDCORE SOLDIER3种难度。接着选择字幕(SUBTITLES)的“开/关”(ON/OFF)。

游戏模式

STORY	普通故事模式，可以选择单人游戏或者2人合作模式。
QUICK FUMBLE	如果要素100%开启的话可以使用游戏中出现的几乎所有人物，在十几个漂亮的场地进行格斗。游戏模式分为3种。
1 ON 1	1对1格斗模式。
WAR PARTY	3人一队，两队火拼。
ARMY-ING	6人一队，两队火拼。

选择任意一个开始后可以选择1P对CPU，1P和2P协力对战CPU以及1P对战2P。如果选择打开WLAN后，等待另外玩家加入。

JOIN MULTIPLAYER GAME	玩家可以通过这个选项加入另外一名玩家建立的上面几种游戏模式。
PROFILE MANAGER	存档文件管理，从上到下依次是 使用现有存档；建立新存档；删除存档；重新读取存档。

故事模式进行一段时间后角色会来到据点，在据点内的不同位置可以直接选择进入各种模式。



转，再之后是第三层。如果按错了就要从第一层重新开始。等到解开这3层圆环，门才可以顺利打开。小提示：只用眼睛看着圆环旋转按×键来解锁是不容易做到的，开始后应首先仔细观察，并在心中记准按键时机的节奏，之后算好提前量并按下×键才可以打开后面高难度的锁。此中奥妙需多体会才可掌握，其实不是很难。

故事模式流程

游戏中的任务分为主要任务(Current Objectives)和附加任务(Bonus Objectives)。游戏流程线路很清晰，只要到达地图上标有黄色W或红色W的地点完成相应的任务即可。

战斗任务

攻击路上遇到的各种敌人。

勒索任务

勒索一定数量的行人。

抢劫任务

抢劫物品，总价值要达到一定数值才可以完成。可抢劫的东西包括珠宝店、橱窗里的各种珠宝或电器、勒索行人钱财、偷车载收音机等。

破坏任务

在标记着黄色“W”的目标地点破坏所有可以破坏的物品，将同伴状态设成MAYHEM能提高破坏效率。

涂鸦任务

在地图上标有黄色“W”的地点涂上“WARRIORS”的标志。需要事先购买一定量的喷漆瓶。有些关卡需要和其他帮派的战士们抢夺在特定地点出现的喷漆瓶，并抢先完成自己的涂鸦作品。

潜行任务

在任务中不要被敌人发现。其实只要躲在黑暗的地方敌人就不会看到自己。潜行到人背后按□或×就可以一击毙命。

逃跑任务

帮派火拼中，打不过就跑是上策。逃跑的任务分为两种。第一种需要连续快速按下屏幕下方提示的相应按键；第二种需要按着L加速通过各种通道，按△越过各种障碍物到达安全地点。

BOSS战

游戏中有大大小小的BOSS战，但基本上都不是一味攻击就可以通过的。有些BOSS不可力取只能巧夺。比如将头顶吊着钢筋水泥的绳缆打断活活将胖子砸死；躲避着飞来的燃烧瓶并捡起地上的砖头扔向站在高台的家伙；最后的BOSS掏出左轮手枪疯狂射击时，你要躲在木制栅栏后，等他射完枪膛内的8发子弹便要控制Swan冲出掩体用瓶子砖头扔他，最后接过美腻姑娘扔来的锋利匕首狠狠扎进他的胸口来结束战斗。

各种技巧

1. 将敌人抓住后拖到墙边然后按下○将他们重重摔在墙壁上能对他们造成巨大伤害。
2. 按住L快速跑动中按△可以跳很远。快跑中按□可以冲撞的敌人。按×可以蓄力推开木制栅栏等障碍物。
3. 当被对手抓住时快速按○可以挣脱对手。按方向键↓可以反过来抓住对手。
4. 一些大块的物品可以被打破成小一些的武器。比如椅子。
5. 手中有武器的时候同时按下×和□键可以将武器向正前方扔出。
6. 连击和将对手扔向可以被破坏的物体能使气槽快速增长。
7. 倒下后快速按任意键可以加快起身速度。起身的瞬间按下任意攻击键可以使出起身反击的招数。
8. 当捡起可以扔出的物品时按住R键便会出现白色抛物线。瞄准能够攻击的人或物体后抛物线将变成红色。按×扔出。很多关卡和BOSS战都需要用到此攻击方式。
9. 警察将你控制的角色按在地上并准备给你带上手铐的时候，快速旋转滑杆数圈即可摆脱。
10. 地图中有很多人在卖加血包(FLASH)和喷漆瓶(SPRAY)，可以多买些备用。

团队合作

游戏开始不久便有很多战士加入到主角的队伍中。队友的行动状态共有以下6种。按SELECT键，屏幕下方这6个图标会进行循环。

LET'S GO	所有成员跟着主角行动。
HOLD UP	所有成员原地停下，等待命令。
MAYHEM	肆意破坏所有东西，捡起所有值钱的东西。
WRECK'EM ALL	攻击敌人，优先攻击玩家按R后锁定的敌人。
WATCH MY BACK	跟着主角行动并掩护主角，攻击所有攻击主角的敌人。
SCATTER	分散行动，一般用于躲避警察的追击。

队友间可以相互协助。按△可以给予或交换手中的武器。当队友没血倒下时如果有加血包(FLASH)可以过去到倒下的队友面前按方向键→救起他们。如果队友被警察抓住并被拷上手铐趴在地上时，小地图上的蓝色图标内将会显示一个有白色向下的箭头。走到队友面前屏幕下方会有“UNCUF”的提示。快速交替按L和R，当气槽满时手铐就会被打开。自己没血或被警察抓到时，只要有同伴还可以行动就不会GAME

OVER。等同伴上前来用以上相同方法解救自己即可。队友间是有攻击判定的。如果恶意或无意对同伴造成太大伤害，同伴们就会暂时不听从指挥。只有让挨了揍的人揍你一顿，他们才会继续执行任务。



各种小游戏

勒索

抓住部分能够勒索的人时屏幕下方会出现△和“MUG”字样。此时按下△后进入勒索界面。被抓的人一直用力挣脱。黄色气槽也缓慢增长。旋转滑杆快速找到有红色放射状的弧形标记。并将滑杆停在该方向主角便会用力勒索被抓人的弱点。此时红色气槽将迅速增长。每个人都有几个不同的弱点。弱点方向的准确度也影响红色气槽增长的速度。黄色气槽满前让红色气槽燃满，他就会乖乖交钱了。



盗窃车数收音机

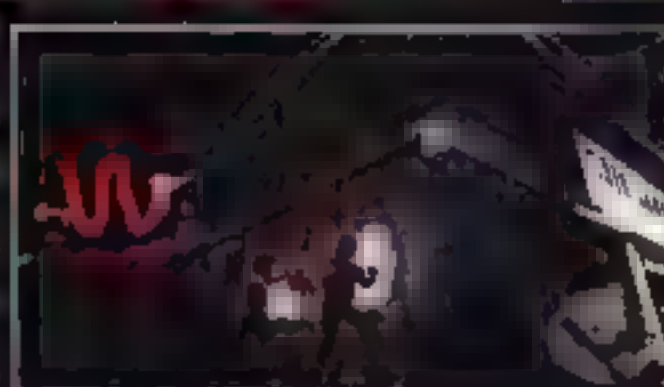


站在前窗旁将汽车玻璃打碎后，如果是装有收音机的汽车便会在屏幕下方出现“Steal”字样。按下△开始拆收音机。此时逆时针方向旋转滑杆，几圈后便可

将螺丝拧下。每个收音机有4颗螺丝。都拧下后此物到手。

涂鸦

首先要向地图上标有绿色喷漆标志的人那里买喷漆瓶。每个5



元。最多可携带9个。在涂鸦关卡中，来到地图上黄色W标志的指定地点按△进入涂鸦小游戏。控制滑杆按黄色线条轨迹平滑移动白色圆环。如果按着线路移动圆环没有偏离黄线太多就能顺利画完。但如果偏离太多，主角就会停下来摇晃瓶子之后继续喷。这样就会浪费喷漆和时间。如果左边瓶子标志内的红色漆都用完还没有喷好一个图案的话就需要使用第二瓶了。在抢夺地盘的战斗中快速涂鸦是保命的选择。

开锁

被锁住的门需要按△开始开锁的小游戏。每个锁共3层圆环。开始后最外层圆环开始转动。当黑色的窄弧段和中央上方的红色区域重合时按下△便算解开一层。接着第2环开始旋

Armies of the Night

《双截龙》的一款清版过关游戏。游戏主角是战士帮最壮的战士Swan。虽然这是附属的小游戏，但是制作非常用心。将游戏本身的格斗和格斗系



统融合成一款单纯的横向卷轴游戏。玩起来爽快感十足。

Rumble Mode

直接进入格斗模式。根据完成度不同可以增加新角色、新场地等。

Replay Levels

重新玩已经通过的关卡。

Game Stat

游戏状态。在此可以查看游戏中的各种数据。

Exit to Coney

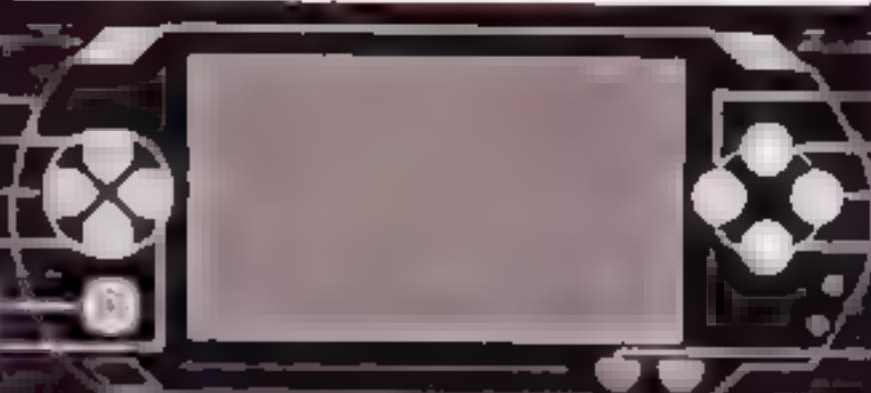
来到城市内。完成各种附加任务。来解开游戏隐藏要素并提高战士们的能力。

游戏系统

游戏操作

站立时按下L再推动滑杆可以改变

L	视角。移动中按下L为快跑
↑	视角调到正前方
→	对队友进行加血
↓	防御。在被抓的时候为挣脱对手
←	对自己进行加血
滑杆	移动角色



锁定对手。被锁定目标身下的环形血槽内会增加一个黄色标志。轻攻击。配合不同方向可以打到身体四周的敌人。跳跃、攀墙、对墙以及捡起各种道具和武器。抓住对手。拖点可将倒下的对手重新抓起。重攻击。

□+R	重击	△+R	改变队友行动方式
X+O	先攻击敌人一下然后顺势抓住敌人	START	暂停
△+O	喷漆攻击		

按○或X+O抓住对手后

- 直接按□和X对对手进行轻重攻击。按□+X进行超重攻击。还可再接两次X的重击。
- 按方向再按○可以将对手按在地上并坐在身上。之后可以接轻重攻击。
- 按L可以放开抓着的人。
- 推滑杆可以揪着对手移动。方向和○同时按下可将敌人用力扔出。对他人造成重创。



Rage Meter

游戏画面左上角闪动的气槽便是RAGE METER。攻击敌人可以让红色慢慢填满白色长条。填满后按L+R发动后攻击威力增加。红色气槽慢慢减退。全部消失后角色恢复普通状态。怒气状态下可以发动每个角色拥有的必杀技。使用方法是先按○或X+O抓住敌人。再按组合技□+X→X→X。



本作是以同名电影为蓝本改编的游戏，讲述了斯巴达王墨尼迪斯率领300名斯巴达勇士对抗数十倍于自己的波斯军队，阻止敌人入侵希腊的英雄故事。待笔者满怀期望地玩透本作之后，才发现游戏本身远远没有电影来的精彩。且不说那蹩脚的建模和贴图，光是那严重拖慢的画面和糟糕的视点都足以让玩家崩溃。如果你能无视以上几点的话，那本作还有一些优点的。比如穿插在普通战斗中的阵列打军模式，还是颇有新意的。不管怎么说，如果你对本作还有点兴趣的话，那就继续往下看吧。

游戏操作

十字键	发动战斗技能
摇杆	控制角色移动
□	重攻击
×	轻攻击
△	切换武器
○	盾击
△	防御
R	重击□和×发动愤怒重击
L+R	蹲下躲避
L+□+×	投掷长矛
R+△	强制一击必杀效果
R+□	具有一击必杀效果(需近身)
Start	暂停/菜单
Touchpad	技能、武器切换

PSP

斯巴达300勇士 英雄重重

300: March to Glory

◆ Version: 1.00 ◆ 平台: PSP ◆ 发售日期: 2007年2月12日 ◆ 厂商: SCE
◆ 人数: 1-20人 ◆ 语言: 中文 ◆ 类型: 动作

主机 自由

平台 软饼干

类型 动作

游戏系统

的血槽。下半部分中的黄色条状物，是角色的魔力槽。



值，魔力值需要靠杀敌来慢慢积蓄。状态栏上还拥有对应4个按键方向的标志，这4个标志就代表了4种强力战斗技能。当魔力值满值时才能发动这些战斗技能。另外要说明的是，这些战斗技能是在流程中自动习得的，无需花钱购买。技能未习得前的图标是没有颜色的。

战斗技能 (BATTLE SKILLS)

血之狂暴(BLOOD DRUNK)

血之狂暴(BLOOD DRUNK)技能开启后，斯巴达勇士的攻击力会大幅提升，但也会进入狂暴状态，无法使用盾牌和长矛进行防御。在战斗中，如果感觉屏幕变暗了，就要马上按L+R来防御箭雨，如果不小心被箭雨打中就几乎没救了。救下同伴后，会进入了一特殊的战斗模式，那就是控制一整队的斯巴达勇士慢慢向前推进。按×是攻击，按□

战争之眼(EYE OF THE WARLORD)

战争之眼(EYE OF THE WARLORD)技能开启后，斯巴达勇士的攻击力会大幅提升，但也会进入狂暴状态，无法使用盾牌和长矛进行防御。在战斗中，如果感觉屏幕变暗了，就要马上按L+R来防御箭雨，如果不小心被箭雨打中就几乎没救了。救下同伴后，会进入了一特殊的战斗模式，那就是控制一整队的斯巴达勇士慢慢向前推进。按×是攻击，按□

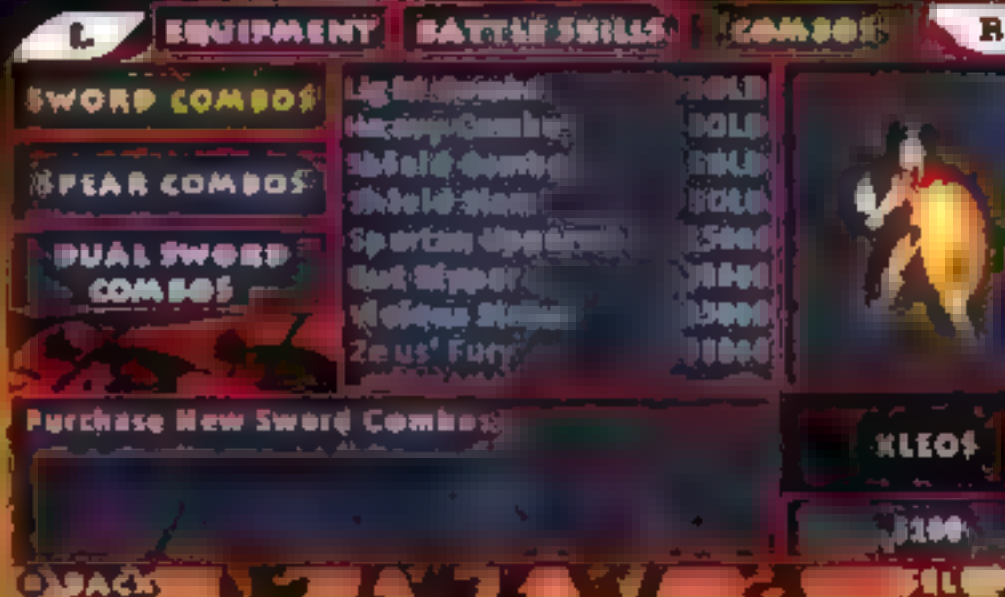
防御(DEFENSE)

防御(DEFENSE)技能开启后，斯巴达勇士的攻击力会大幅提升，但也会进入狂暴状态，无法使用盾牌和长矛进行防御。在战斗中，如果感觉屏幕变暗了，就要马上按L+R来防御箭雨，如果不小心被箭雨打中就几乎没救了。救下同伴后，会进入了一特殊的战斗模式，那就是控制一整队的斯巴达勇士慢慢向前推进。按×是攻击，按□

坚韧(FORTITUDE)

坚韧(FORTITUDE)技能开启后，斯巴达勇士的攻击力会大幅提升，但也会进入狂暴状态，无法使用盾牌和长矛进行防御。在战斗中，如果感觉屏幕变暗了，就要马上按L+R来防御箭雨，如果不小心被箭雨打中就几乎没救了。救下同伴后，会进入了一特殊的战斗模式，那就是控制一整队的斯巴达勇士慢慢向前推进。按×是攻击，按□

升级系统



在游戏中杀死敌人后可获得一定数量的金钱(KLEOS)，这些金钱是用来购买更为高级的装备、升级战斗技能和各种连续技的。按Select进入购买菜单就能花钱购买。购买菜单内共有三大项目，分别是装备、战斗技能和连续技。装备项目内拥有剑、长矛、盾牌和盔甲四项目，价格越高的装备就越好，而且系统限制你不能随便购买，只能按照顺序一一购买才行；战斗技能项目内可以强化4大技能：连续技项目内包括了剑连击、长矛连击和盾连击。

隐藏要素

在游戏中可以看见一个黄色A字型的物体，那就是游戏中补充体力和魔力的回复道具，碰到后体力魔力全满。另外这个东西也是本作中需要收集的物品，注意搜索下。游戏是自动存档的，遇到一个场景系统便会自动储存，很方便，如果不小心挂了的话也还是从最近的储存点重新开始游戏。

简要攻略

游戏开始后先熟悉下操作，消灭掉一定数量的波斯士兵后坚韧(FORTITUDE)技能开启。在接下来的战斗中，如果感觉屏幕变暗了就要马上按L+R来防御箭雨，如果不小心被箭雨打中就几乎没救了。救下同伴后，会进入了一特殊的战斗模式，那就是控制一整队的斯巴达勇士慢慢向前推进。按×是攻击，按□

可以击破盾牌兵手中的盾牌。当与敌人僵持住的时候要连按○来解围。推进途中同样会有箭雨，老办法防御。一路行进到波斯战象脚下时就连按×来攻击，战象甩鼻子或是抬腿就要进行防御了。干掉大象后又会遇到一大批的弓箭手和盾牌兵，使用长矛来破盾比较有效果。按L+□+×可以将手中的长矛扔向敌军，用来

BOSS战 波斯武士

要注意BOSS手中的大刀呈红色时的奋力一击是不可防御的。当BOSS刀上有火焰时，攻击力会比较高，好在他的招数不多，先闪开他的进攻，然后在其硬直时间内反击吧。

对付远处的弓箭手比较好。





开始后自动习得血之狂暴(BLOOD DRUNK)技能。消灭附近的士兵来到一座房屋的二层。在光圈处连按×将墙壁推倒形成通路。出去后来到一处需要一直往上爬的山崖。在山顶用老办法推开大石头。消灭山头上的敌人后来到一处空地。这时要关注下同伴DAXOS的安危。不能让他牺牲了。随后会出现拿铁盾的敌人。普通攻击几乎不起作用，需要按R+×将其击倒。然后跑上去按×或□一刀解决之。

BOSS战 野蛮人

先干掉BOSS身边的杂兵。当BOSS的武器变红时攻击他的话，能将你的盾打飞。普通攻击对BOSS无效。需要使用血之狂暴技能。在狂暴的状态下攻击BOSS才有效果。BOSS动作很慢。连续按×进行轻攻击就足以击败他。

全灭敌人后推倒墙壁才能到达村庄内。注意拿毒刀的波斯刺客。被毒到的话不会扣HP。但自身动作会变得很慢。好不容易救到队长后又要进入BOSS战了。

BOSS战 尖爪怪人

对付这个恐怖BOSS的方法其实和第一个BOSS一样。需要使用血之狂暴技能。在狂暴的状态下攻击他才有效。

开始后是一波道人关卡。可以偷偷绕到敌人后面将其暗杀。

就算被发现也无所谓。来到波斯马槽处惊动战马吸引哨兵过来查看。被发现后将敌人全部干掉。来到波斯军营中。需要爬到一个平台上。扳动开关把门打开。进入下一个营地后要先击败一个重装斧兵后再扳动机关。这时便来到湖岸边了。顺势上船全灭敌人后再跳到另一艘战船上。

船靠岸后发现通往竞技场的路不通。先在附近找到一条通往石像底部的小门。扳动中间的开关。水槽门打开后进去将石像向后推到底。出来再扳动中间的开关把水槽门关上。接着扳动左侧开关开始灌水。最后扳动右侧开关后提示道路打开。将制(DEFENSE)技能开启后一路杀至码头。剩下的波斯守军会乘坐战船企图逃走。不过他们最终没能如愿。

战斗打响后不久。战争之眼(EYE OF THE WARLORD)技能便会开启。敌人轮番上来挑战你。要注意拿鞭子的敌人。被击中的话盾牌会掉到地上。如果这时下雨过来就难逃一死了。敌人开始撤离后。又要以阵列的形式向前推进到山脚下。顺势爬上山地。沿着路探索又会来到敌人军营。点燃敌军帐篷。然后把大门打开。在最后一个军营处需要爬上高塔二层。从那里通过石壁推下石头。最后将军营内敌人全灭即可过关。

本关的敌人配置精良了。



多。多是些拿着盾牌皮糙肉厚的家伙。顺着路杀过去又会进行一次阵列式推进。在这之后将遇到一只“拦路虎”。

BOSS战 装甲兵

由于BOSS身穿盔甲。所以首先需要把他的盔甲给打坏。用长矛攻击即可慢慢消磨他的盔甲耐久度。BOSS状态栏中的银色槽就代表盔甲耐久度。盔甲打坏后就随便你怎么处置了。击败他后就可以装备双刀了。

想打开宫殿中的大门。就需要先扳动左右两个区域内的机关。先进入一个高处有众多弓箭手的区域。扳动这里的开关时会出现扔炸弹的敌人。这需要注意一下。然后再到左侧区域扳动机关。就可以打开大门了。继续一路探索来到大磨盘前。这里要注意保护好队友。最后进入开启的门展开BOSS战。

BOSS战 装甲兵

依旧要面对之前的那名装甲兵。用老办法伺候。当BOSS的盔甲耐久度降低到三分之二的时候他开始冲撞。你最好不要站在场景中心的位置。打坏BOSS盔甲后。他会进行砸地攻击。掉下碎石时要按L+R防御。当BOSS加血时。要赶快冲过去将石像推下来砸他。这样能省不少力。

继续面对波斯大军的猛烈进攻。几乎所有兵种都会出现。对付枪兵按R+×将其砍倒后追加攻击即可。最后敌人会放出一头大野猪。只要向它投掷长矛即可轻松搞定。接着又将进行BOSS战。





BOSS战 尖爪怪人

没有难度的一战。在血之狂暴状态下可将其轻松搞定。

BOSS战 刽子手

需要用长矛把他的盔甲打坏才能对其本体造成伤害。BOSS的攻击频率比较快，不要跟它硬拼。待BOSS跳到铁笼上攻击时，你可以站在木桩后面，引他将两个爪子都钉到木桩上，然后投掷长矛攻击他，几下就可将其干掉。

将三名佣兵杀光，才会开启真正的战斗。真正的战斗依旧没什么难度，来到竞技场时就会迎来BOSS战。

BOSS战 波斯战士

打该BOSS没什么难点，注意别被他的刀砍到就行。如果被撞到就要及时补充HP。

打完BOSS又会进入团队战，相信大家都有经验了。轻松通过后要沿着山崖继续前进，注意防御突然而来的箭雨。在新的区域内要良好运用场景内的长矛，以投掷长矛的方法干掉附近的几名弓箭手。来到宫殿门口时还要对付两名野蛮人，要注意保护好队友。



BOSS战 波斯武士

红色BOSS需要用单手剑来对付，而蓝色BOSS得用长矛来对付。刚开始两名BOSS会轮流上来挑战你，当两名BOSS的HP降低到一定程度时，便会加满血并同时前来挑战你，好好应战吧。

保护队友来到右侧墙壁，中途出现的怪物可以在血之狂暴状态下速杀之。掩护同伴埋好炸弹后又会进行阵列战，难度比前面有所提高，箭雨的频率比较高。

BOSS战 狂战士

可以说是游戏中最强的BOSS，高攻高防，攻击速度快。由于其身上的盔甲很厚，还是得用长矛慢慢消耗盔甲耐久度。投掷长矛的攻击战术对他是不起作用，只能老老实实在BOSS身边迂回作战吧。



最终BOSS战 狂战士

刚坐升降梯上来又碰到了狂战士，只能再和他打一次了。这次他的攻击速度又有所提高，只要把他盔甲打坏会发生剧情。继续坐升降梯到顶部，就会进入最终决战。BOSS攻击招式又有些变化，不过这已经阻止不了斯巴达勇士的前进脚步了，在血之狂暴状态下好好应战吧。

大草原上的战斗开始了。一路前行来到铁门前，这里要先干

又是潜行关卡，尽量绕到敌人背后进行暗杀，如果不小心被发现，附近会出现拿钢盾的敌兵，比较麻烦。在敌人军营内可以将一个帐篷点燃来减少敌人增援点。当同伴被抓走后一路追击到屠杀场全灭敌人后进入BOSS战。





轻松又好玩的《找碴博物馆》又回来啦！这款《找碴博物馆2》比起前作，又加入了不少新的规则和玩法，让传统的“大家来找碴”在NDS上迸射出了新的火花。对于这样一款有着简单玩法、精美图片，又可以锻炼脑力的休闲佳品，

相信任何玩家都能玩得开心，玩得畅快，玩得爽！

光环
收集

文 雷伊 美编 登香

简单玩法

游戏的基本玩法非常简单，就是在下屏的图片中找出与上屏图片的不同之处，然后在不同处用触控笔圈出来即可。除了这种传统的“找碴”式玩法外，游戏还和NDS的机能紧密结合，在“找碴”过程中穿插了许多要求用到触控笔和麦克风的新规则，带给了玩家们比前作更加丰富的体验。大家也完全不用担心这些新玩法的加入会破坏游戏的爽快感，因为这些操作都非常简单，只要简单的几下动作就可以完成。

除了好玩外，这些小游戏还能够达到锻炼大脑的功效。本作在右脑指数的测试方面进行了一定程度的简化，并没有像前作那样采用图标的方式从记忆力、判断力、安定力、认识力和集中力五个方面去衡量玩家的右脑水平，而是直接采用了数

字来表示，更加直观易懂。



“爽解”模式中每完成一个关卡，电脑就会给出相应的评价。上屏的“右脑指数”非常醒目。

精美的图片

对于一款“找碴”类游戏来说，图片的精美程度和丰富程度是非常重要的，这两点在前作中就已经表现得非常出色。在本作中，它们的表现也同样令人满意。Namco的美工一向就不错，因此游戏中的图片可以说非常精美。图片的类型也不拘一格，有清新的、恶搞的，还有写实的。继1、2两部佳作的Namco本来就是“一个取之不尽的宝藏”，因此玩家还可以在本作中看到许多来自Namco经典游戏中的美图，比如《灵魂能力》《异度传说》和《太鼓之达人》等等，令人感动不已。游戏中的图片数量十分丰富，每张图片中的“错误”都是随机不固定的，因此就算是反复看到同一张图片，也不会有重复和枯燥的感觉。

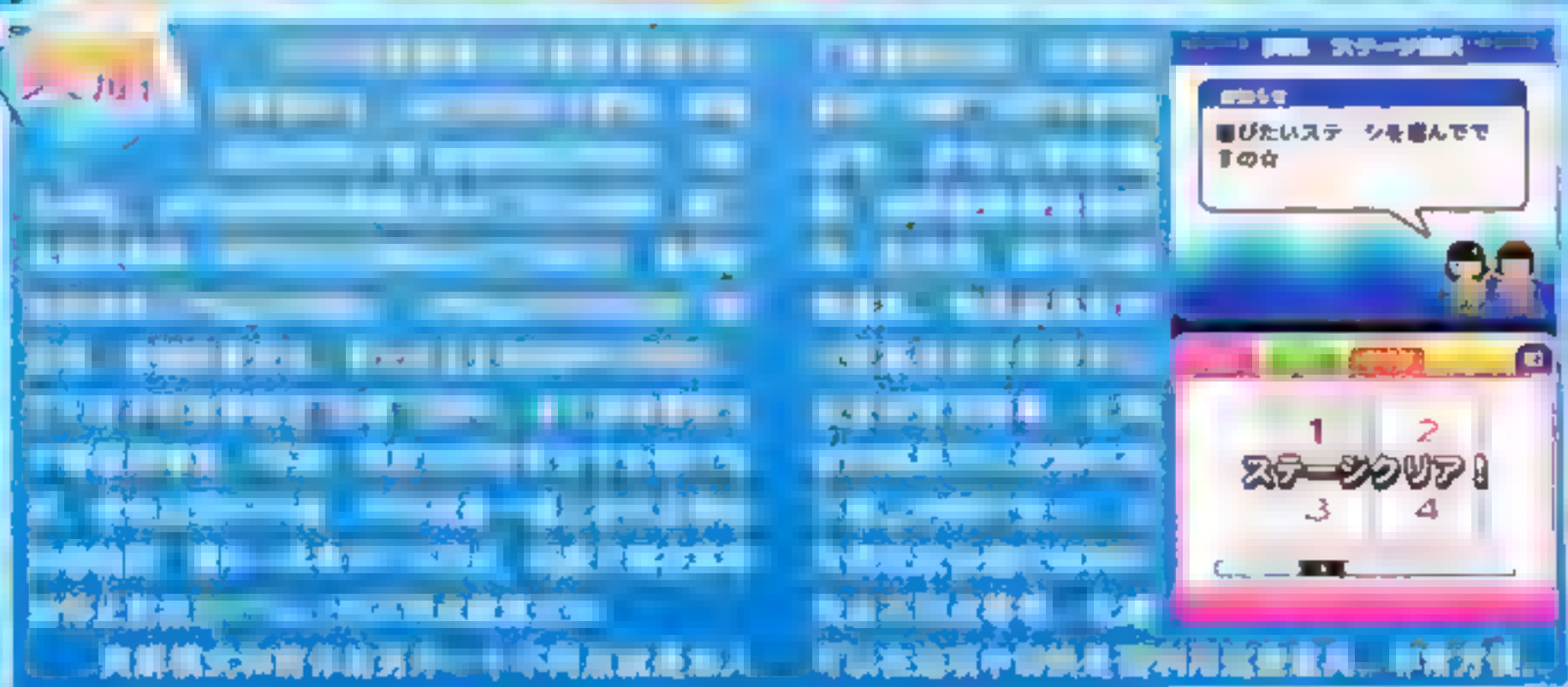


来自《灵魂能力3》中的图片，格斗游戏爱好者应该都非常熟悉了吧。

第5回 错了! 108.15秒
第1回 完美! 0.00秒

丰富的 模式

本作在模式的设置上和前作相同，共分为爽解、全解、运势和对战四个模式。下面我们就来为大家一一介绍这四个模式的玩法和特色。



全解模式

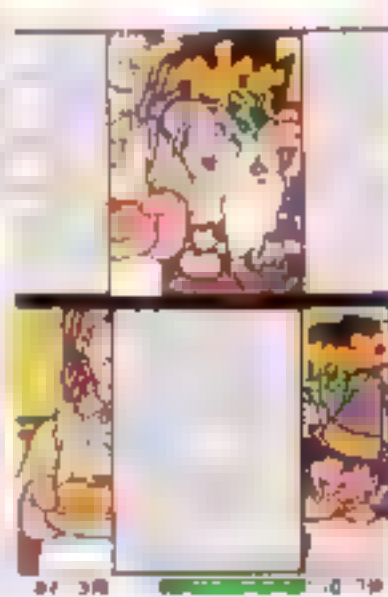
分为摩擦、划动、探照灯和图形描红四种规则



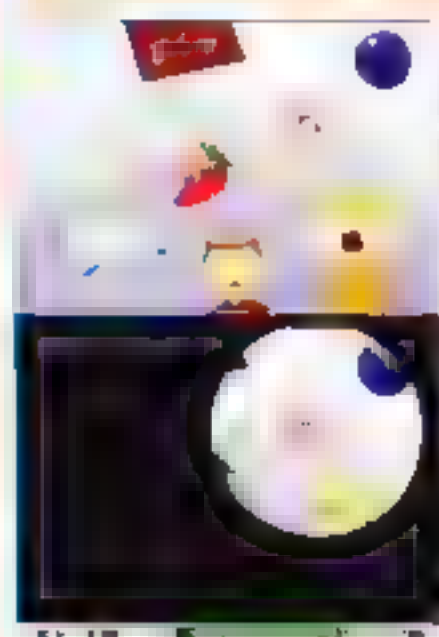
00:30 00:30

前作中就已出现的「下屏的图片被浓雾遮住无法看到」要素，玩家可用触控笔擦去雾气，从中找出图片主体，从而找出其中的不同处。玩家无需将所有雾气全部擦去，只要将错误位置的雾气擦到可以显示出不同之处就可以了。

上下屏上的部分区域被遮住，用触控笔擦去雾气，可以显示出原本被遮住的部分。下屏可以显示的图片，屏上就会显现出来，和上屏也是一样。玩家需要做的是利用触控笔的移动来对比上下屏的图片，找出不同点。



00:30 00:30



00:30 00:30

下屏幕中一片漆黑，无法看到图片，这时触控笔将扮演探照灯的角色，只要将触控笔点击下屏的某个部分，该部分就会被照亮。玩家可以来回移动触控笔，直到发现不同点，圈出错误为止。

下屏被遮住了无法看见，不过下屏中会出现一个由虚线构成的图形，玩家只要用触控笔沿着虚线描红就可以使图片呈现出来。不过需要注意的是，虚线部分必须全部画到，否则电脑是不会识别的。

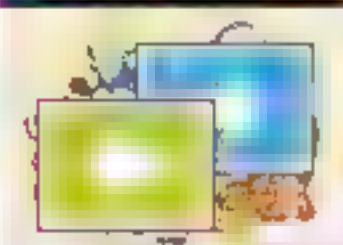
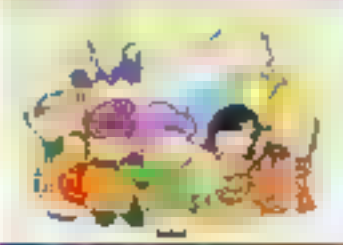


00:30 00:30



分为推卡、百叶窗和图案切换三种规则

00-22



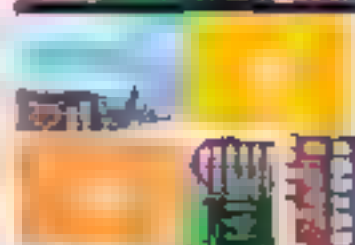
00-22

不用推卡直接在不同画面圈出，要是配合了触控笔面积缩小就更简单了。

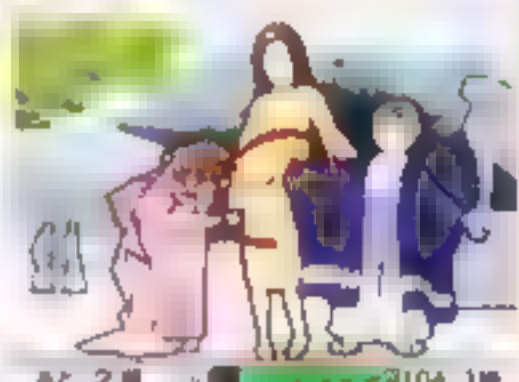
下屏在上堆砌着几张印有箭头的卡片，根据箭头的指示来按键就可以移开卡片呈现出图片。卡片的面积并不算太大，并不会把图片全部遮住，如果不同点正好在未遮住部位，那么不用推卡直接在不同画面圈出，要是配合了触控笔面积缩小就更简单了。

上屏不显示了图片，需要玩家通过左右按键在下屏第上切换两张图片来找出其中的不同处。这个点，考验的是玩家的瞬间记忆力。

下屏被几扇百叶窗给遮盖了，根据百叶窗上箭头的指示按键就可以打开百叶窗查看被遮住的部分。需要注意的是，玩家不能同时按下两个方向，所以不可能一次性看到全图，只能通过反复按键对比着来看。



00-22



00-22

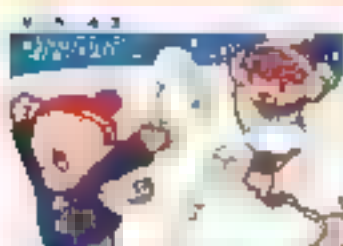


分为吹落叶、模仿动物叫声和吹云朵三种规则



00-22

同样是制作中就已出现的规则，玩家需要将下屏中的落叶吹到上屏中去以显示下屏的图片。吹上去的落叶，吹到上屏后就会自动掉到下屏，因此需要在掉下前找出不同点。



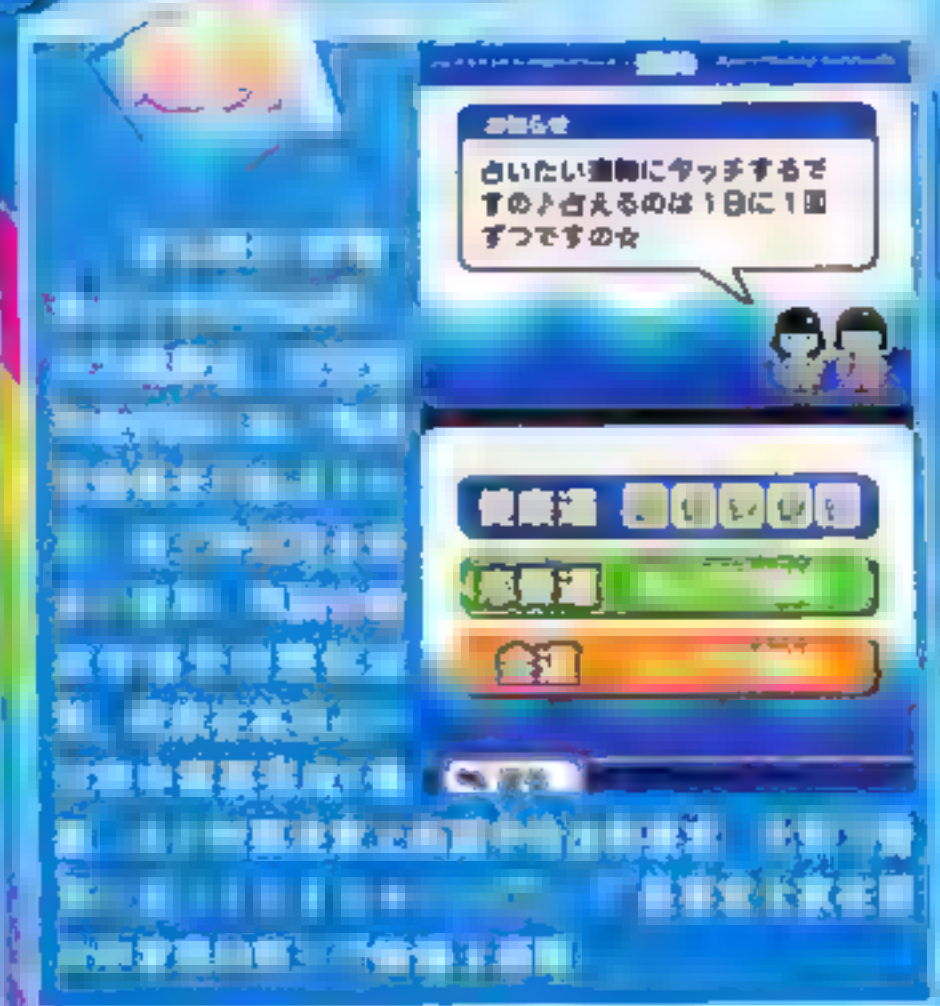
00-22

不断会有云朵从下屏飘往上屏，玩家需要将碍事的云朵吹掉从而呈现出图片中的不同之处。云朵不会将图片全部遮住，如果不同点正好没有云朵遮盖，那么不用吹气直接用触控笔圈出即可。

下屏被小鸟遮住了，需要模仿动物的叫声才能将小鸟赶走从而呈现图片。小鸟不会将图片完全遮住，但即使在其未遮住的部分正好有错误，此时用触控笔去圈出也是不常用的，一定要将它们赶走才可以奏效。游戏中一共有四种动物的叫声，分别为狗、猫、鸡和鸭子。不过对成年人来说，在地狱、公车或者办公室等公共场合听者，学习模仿似乎有那么点不雅，幸好游戏中有着“惊、鸟”这一道具，收集到后使用可以获得，装备之后只要对着麦克风吹气就可以把小鸟赶走。其实对付此类谜题还有一种更加简单的办法，那就是直接用触控笔在下屏上圈出正确的假名，相信更多的玩家会选择使用这种简单的方式吧。



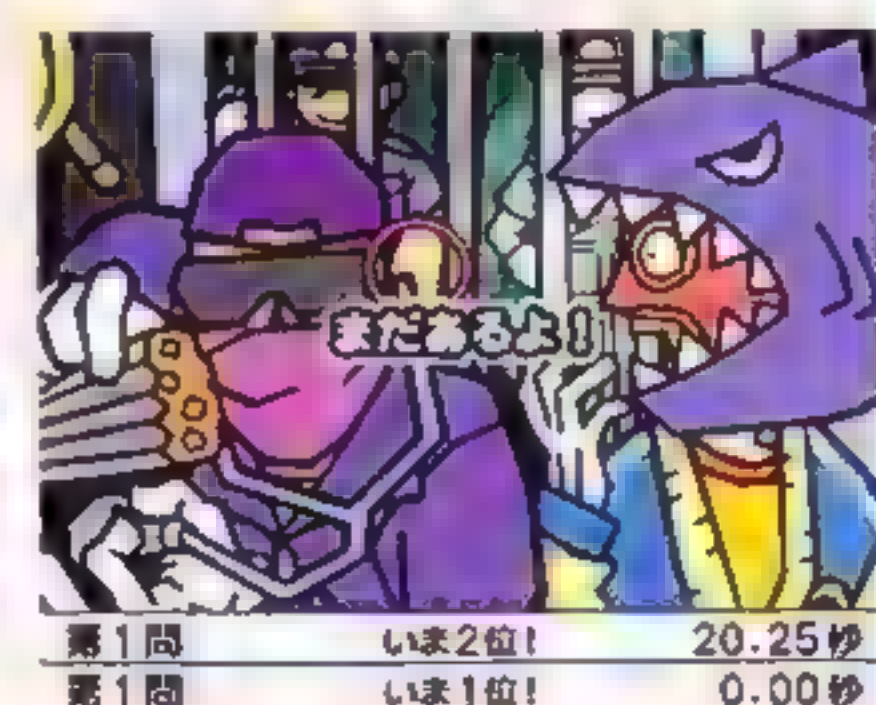
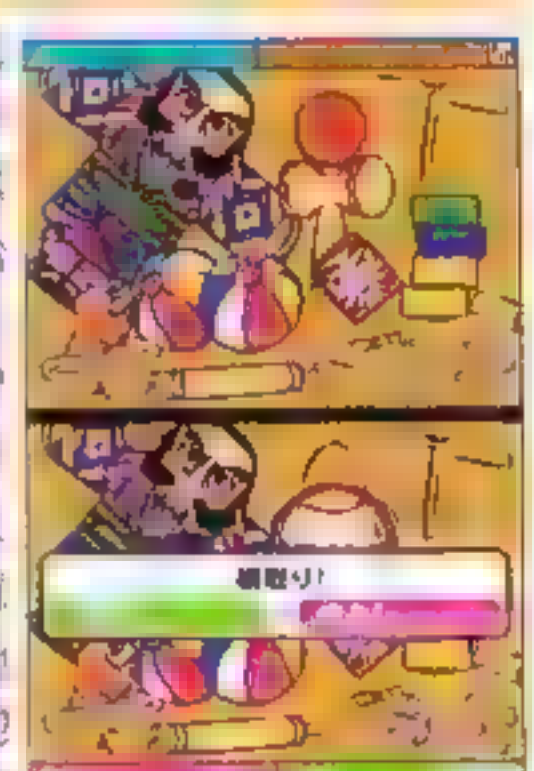
00-22



用一台主机试玩可以完成最多四人对战。玩家们需要轮流在每一台主机上操作来找出图中的不同点。找出不同点并圈出来后，快速将其圈下，一名玩家，以此类推，最后会上台一个定时炸弹，炸弹会随着时间的推移而慢慢变大，如果炸弹在那名玩家操作时爆炸，那么该名玩家就算输。

同样可以通过下载功能实现主机间联机。每个对战者要解答三道谜题，每个谜题中都有两个错误。上屏的上方会显示对战者的成绩，如果快速找到错误，那么得分就会增加。

通过下载功能可以实现主机间联机。每个对战者要解答三道谜题，每个谜题中都有两个错误。上屏的上方会显示对战者的成绩，如果快速找到错误，那么得分就会增加。



NINTENDO DS



还记得《星球大战》吗？如今，它的另一版本的新作推出了。这是本世纪初大受欢迎的《星球大战：迪士尼魔法》。游戏中的“星球大战”的主题变成“八个大家熟悉的迪士尼故事”。画面当然也不是单纯的迪士尼宇宙，取而代之的则是母那迪士尼故事的不同情节和画面。下面玩上几局，一起来了解一下这款游戏与迪士尼风格的《星球大战》吧。

文 马修 美编 紫枫



用迪士尼的故事来演绎《星球大战》！



游戏依然是《星球大战》，不过剧情却成了一个个大家熟悉的迪士尼故事。《白雪公主》《灰姑娘》《睡美人》《小美人鱼》《爱丽丝梦游仙境》等故事都有，而且每个故事都对应着一个迪士尼角色（或迪士尼角色）。游戏中的角色和场景都是迪士尼风格的。



游戏中的角色和场景都是迪士尼风格的。游戏中的角色和场景都是迪士尼风格的。

游戏中的角色和场景都是迪士尼风格的。游戏中的角色和场景都是迪士尼风格的。



进入游戏后，有Single Player(单人游戏)、Multi Player(多人游戏)、Extras(特典)、DSDownload Play(下载游戏)、Option(设定)、Tutorial(指南)六个选项。

Single Player下有Story Mode(故事模式)、Challenge Mode(挑战模式)、Versus CPU(对战CPU)三个选项。故事模式是最基本的模式，有Easy(简单)、Normal(普通)、Hard(难)、Expert(专家)四个难度，除了专家难度需要达成条件开启，其余3个难度可以随时进

游戏的故事所在，当然还甚佳。游戏中的角色和场景都是迪士尼风格的。游戏中的角色和场景都是迪士尼风格的。

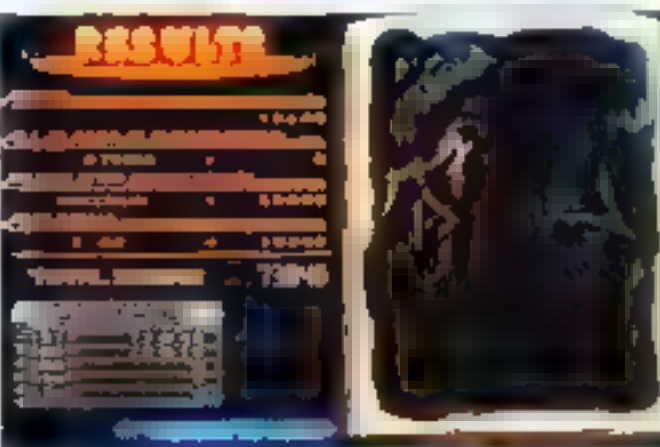
游戏中的角色和场景都是迪士尼风格的。游戏中的角色和场景都是迪士尼风格的。

游戏中的角色和场景都是迪士尼风格的。游戏中的角色和场景都是迪士尼风格的。



游戏中的角色和场景都是迪士尼风格的。游戏中的角色和场景都是迪士尼风格的。

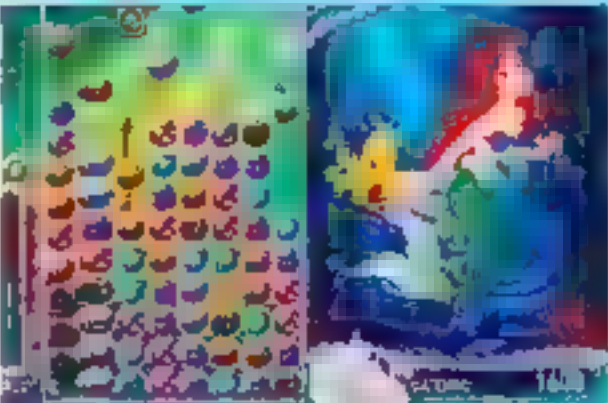
入，难度越高，关卡就越丰富，在各个难度下成功完成关卡的关卡会在挑战模式和对战(CPU)中开启，与之相应的图片和音乐也会收录到特典中供玩家随时欣赏。挑战模式中则可以对故事模式中已完成的任务进行继续挑



战，并可以设定坚持3分钟、发射300个方块及无限挑战直至失败等的条件。对战CPU中则可以在已经开启的版面中，自行设定规则，然后与1~3名NPC对战，NPC的段位也可以进行设定。

Mult-Player和DSC-Arcade-Play都是多人游戏，需要用到NDS的无线联机功能，前者为多卡对战，后者则为一卡多人对战。Extras下有

History(积分记录)、V-S-Record(对战记录)、Story-viewer(故事模式)三个选项。



Start下则可进行声音调节、左右手操作切换、删除记录的操作。Tutorial就是教大家怎么玩。

游戏中的方块

虽然游戏规则和《宝石方块》大体相似，但时隔差不多两年推出的本作，还是对这款类似于《宝石方块》的游戏进行了一系列更人性化的修正的。首先就是本作的方块大了很多，基本



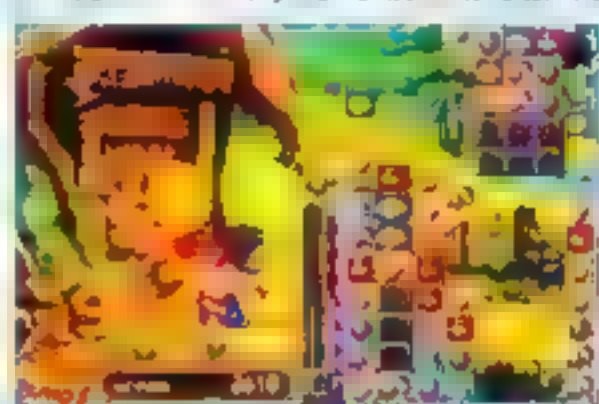
不用点为点不难而发愁了。此外，游戏操作画面的左侧还有个瞄准槽，会随着游戏的进行而膨胀，膨胀到一定瞄准槽，就会令限定的时间内发射力要大大加强，一般方块可以直接发射出去而不需要二次发射。一些重量大下落速度快的方块虽然不能一下发射掉，但也会减缓落下的速度，瞄准槽中游戏的难度增大。还有一个看似细微实则非常关键的改变，就是方块可以横着地和左右两边的方块互碰位置了。这一点改进，让游戏的难度降低了不少，而玩起来当然也更爽快更容易上手。

游戏中的胜利条件

游戏中的胜利条件不外乎坚持多长时间、发射够多少方块、把对手都干掉或在限定时间内发射够规定数目的方块。前两种胜利条件基本可以无视，坚持住别OVER就行了。难的是最后那种限定时间内必须发射够多少方块，这就要求玩家多锻炼了。如《星际宝贝》的版面，下落速度慢，就必须得按方向键的左键、按照把NDS上逆时针转90度的玩法而言，实际是向下按，加快方块的落下速度了，否则时间肯定不够。

游戏中的不同版面

《宝石方块》中，不同星球上的方块有着不同特征，有的纵向发射力大，有的则横向发射力惊人，有的发射快但经常会落下大堆的宝石方块。本作这些特征，由不同故事的不同版面分开，一般的规律是纵向发射力强大，横向发射力弱小；但有的版面中，纵向发射力却小得可怜，横向发射力则大得惊人，而且横向发射方块相连越多，发射力越大，如果同时连上5个横向的同一方块，不论上落速度多高都可以一气发射掉，还有的如《加勒比海盗》中方块发射力



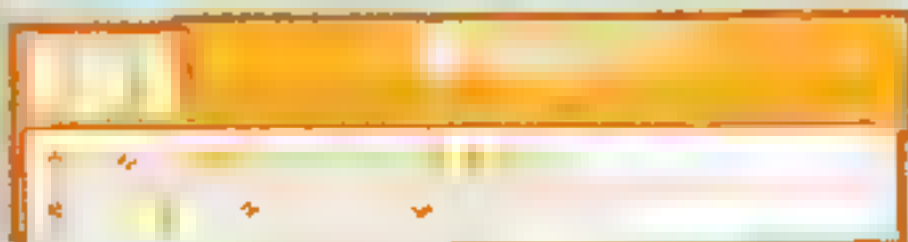
大，无论横纵都可以一气发射出去，但落下速度快；《星际宝贝》中方块落下的速度慢，但是非常密集，被方块下落速度快的节奏牵制的话，就容易在不知不觉中手忙脚乱直至失败。而高级的《米老鼠》版面干脆就是掉落速度快且密集。总之，各个故事版面的方块的特征都有这样那样的不同，在简单难度下，方块基本没有什么显著特征，但在普通、难以及专家级别的难度下，就必须得要对应找出那些不同故事版面的方块特征了。





在PC界最富盛名的城市模拟建设游戏《模拟城市》，终于在NDS上隆重登场。在游戏中，你将扮演一名市长，用触控笔方便地规划各种城市设施。亲手创造一个像纽约、东京一样的大城市也不再是梦想。

文 马修 美编 澄香



“《模拟城市》系列”诞生于1989年，该系列不但让Maxis公司咸鱼大翻身，从默默无闻变成了PC界玩家耳熟能详的大公司，也为日后各类模拟系列游戏的基本架构及原始创意定下了基石，由此衍生出的游戏还有《模拟公园》、《模拟地球》、《模拟蚂蚁》以及《模拟人生》等系列。著名的美国加州州长阿诺·施瓦辛格也曾经坦言，这款游戏给了自己很大的帮助。自从Maxis公司被EA收购之后，“《模拟》系列”产品也开始向其他游戏平台逐渐转移。但由于操作上的不便，模拟经营系列在PC以外的平台上，一直受不到玩家的好评，这次的移植，也许是EA试验性的 一笔吧。

致市长大人的一封信

您好，我是您的私人秘书！我，原来在您还是“市长”的时候，就已经在您身边了。今天是您第一天上任，有些事情可能还不太清楚，请先允许我向您介绍一下。

由于我们的国家刚刚成立，所以大部分地区都是荒地。您可以在20个地区中任选1个作为您的城市。每个地区的地图都不一样，有的是平原，有的是山地。每个地区所划分的建设区域，从100W到10V不等。您可以根据自己的喜好，在这片土地上，用最少的资金，建设出一个最美丽的城市。

在选择了一个地区后，您就可以开始建设了。首先，您是否看到下加地区？如果您看到下加地区，那么您就可以开始建设了。如果您没有看到下加地区，那么您就可以开始建设了。如果您没有看到下加地区，那么您就可以开始建设了。如果您没有看到下加地区，那么您就可以开始建设了。



绿化是整个城市必不可少的，这也是“《模拟城市》系列”第一次把绿化单独作为一个大类放入建设模式。城市的区域地价、污染等指数都和绿化有直接

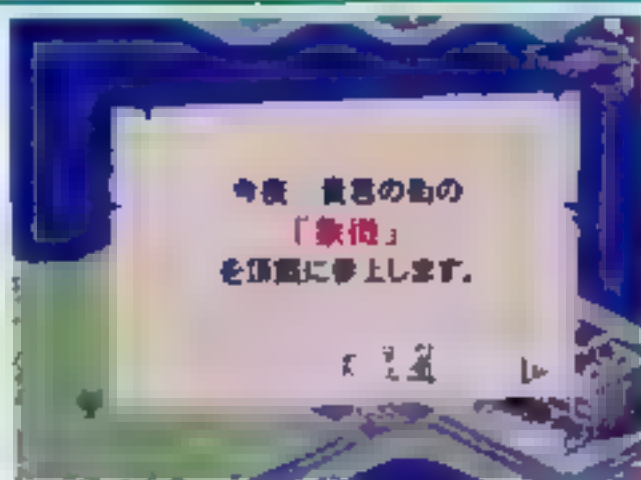
的关系。在规划区域的时候，绿化建设是首先要考虑的问题。绿化选项一共有7项，水和树木主要是用来改善周边环境的，一般在大型工业区规划的时候都要设置大量的树木来吸收有害气体。道路两边最好也有树木防护，废气积累的弊端会在日后的发展中慢慢暴露出来。水池、公园可以提高周边居民的居住环境，一般适合放在住宅区的规划上。赛艇码头必须建造在水面上，而且价格不菲。最好规划在高密度住宅区中间，以吸引高收入人群入住。



区域规划

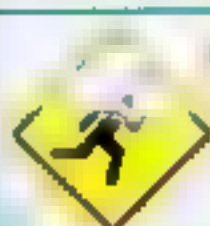
区域规划是系列的特色系统。玩家只能在地图上划定一定的区域为住宅区、商业区或是工业区，并决定这块区域的人口密度。规划完成之后，这些建筑并不能马上建造出来，而是以色块表示在地图上。住宅区为黄色、商业区为蓝色、工业区为红色，颜色越深表示人口密度越高。随着时间的增加，这些区域会逐渐有建筑出现，最后将整个区域填满。

随着时间的增加，这些区域会逐渐有建筑出现，最后将整个区域填满。



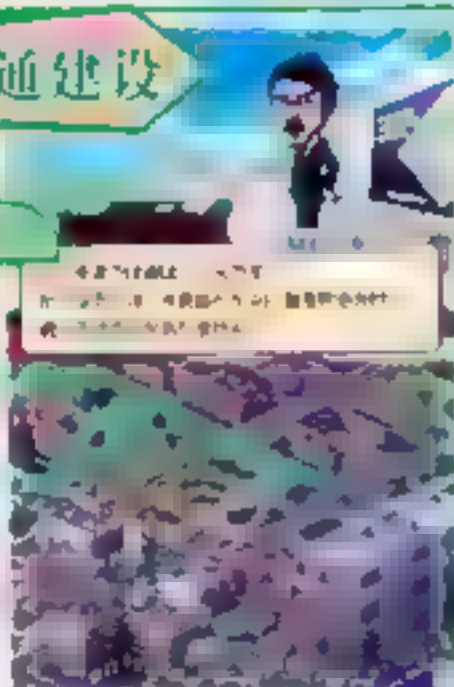
今夜、貴君の勤の「数値」を頂上に夢見します。

くもさ し

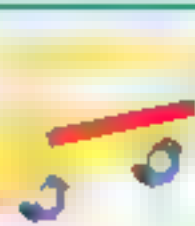


道路交通建设

道路是整个城市的命脉，没有道路的地方，再好的规划也是没有用的。游戏的道路分为公路和铁路两种。公路要在市内以网状大面积铺设，而铁路一般用于长距离的跨市交通。一般来说，公路的建设应该尽量避免过于复杂的路线，这样会出现交通拥堵的现象。推荐在区域规划之前先把道路设计好，这样才能顾全大局，减少后期修改等重复劳动。铁路沿线至少要设立两个以上的车站，否则无法正常运行。



今更に道路を、この町に、
作らねば、市民は困る。道路の重要性を、
市民は、よく理解している。



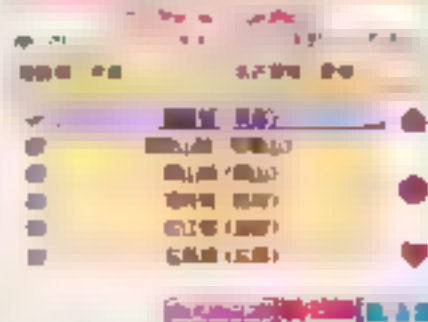
公共设施建设

公共设施是指公安、消防、医院、学校、图书馆、动物园等公众生活所必须的建筑。其中公安、消防、医院和学校都有一定的有效区域范围，在该区域内，不需要重复建设两个以上的同种公共设施。另外，也不是所有的设施范围都必须覆盖到整个城市。如郊外的工业区，就不必建造学校和医院这些住宅区所需要的设施。但警局和消防局千万不能遗漏。住宅区最好配备全套的公共设施，这样才能吸引居民入住，提高整个城市的评价。



奖励设施

奖励设施最初不会出现，当您的政绩达到一定水平之后，博士会造访您的城市，并给您带来奖励。各种奖励设施的功能都不相同，比如可以和别的市长通信的邮政局，提高市民文化水平的博物馆等等。



电力建设和水力建设

电力建设和水力建设可以合并在一起。在那些选项里有很多不同种类的电厂和水厂，每种设施的性能和污染程度都不相同，需要按照需求来建造。电力设施还需要铺设电线，电线不必铺设到整个城市，只需要从电厂牵引到成块区域的边缘就行了。供水系统在本作进行了简化，系统会在一定范围内自动供水。

说完了设施建设，下面我给您介绍一下内政方面的情况。在屏幕的左边，您可以看到各种报表和数据的选单。在这里，您可以调整城市的各种税收和市政支出项目。线形的报表会直观地让您看出整个城市的各种统计数据和发展方向。光会建设而不会管理的市长不是一个好市长，接下来会有各种专业的顾问来指导您的日常工作，希望您能早日实现您的梦想。



《掌机王SP》51辑我们推出了《“奸商”访谈实录》专题，在当时赢得了广大读者不错的反响。为此我们再接再厉，又策划了专题的第三辑。平话讲之上的“奸商”，一起来听听从烧录卡厂商口中讲出的业界秘闻，听听发生在任氏掌机背后的故事。

揭示幕后故事

了解行业内幕

深度解析烧录卡行业“N”大问题

“奸商”

访谈实录

Vol.2

——烧录卡厂商篇

文 ZinniaSun、小超 编 米格 美编 咕哟

有人说中国掌机市场的成长是伴随烧录卡路走过来的。任氏掌机发展已经有26多年的历史，抛开最早的Game&Watch，从GB就开始采用卡带作为游戏存储载体。而从国内经济现状来看，买一台娱乐用的掌机对于普通消费者来说也许只是咬一下牙的事，可购买价格昂贵、数之不尽的正版软件对国人来讲才是让人望而却步的事情。一边是对广大玩家的娱乐

需求，一边是高昂的软件购买费用，有需求就有市场，有市场就有JS，于是国人生玩事豆的一个新方向被开启了，它就是烧录卡，一个能够让你“一本万利”的奇妙卡片。而今天坐在我们“掌机王直播室”现场的，正是一位制造这些“奇妙卡片”的大师，他们凭借手中的技术和生产线抓住了玩家的心，下面就来“戳穿”他们的邪惡点子吧！（v）

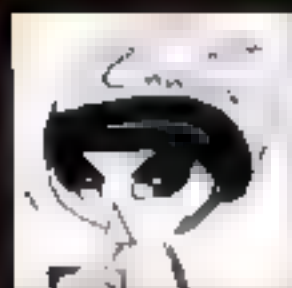
昨日「的玩家，今日的厂家， 从“小家”到“大家”……

小Z：各位嘉宾及读者，大家好，首先欢迎来到“掌机王直播室”。本次访谈将由小Z和小超为大家主持，而今天有幸来到我们节目的嘉宾则来自国内各大烧录卡厂商，他们有负责技术的，也有负责业务的，烧录卡就

好像他们的孩子一般，在他们的关怀下茁壮地成长着

小超：（ ， ）还是快点进入正题，由小超我来为大家介绍一下到场的几位嘉宾吧。

人物简介



小Z

■ 本次访谈特约记者、《掌机王SP》资深撰稿人。长期撰写掌机破解方面文章及烧录卡评测等文章。



小超

■ 同为《掌机王SP》资深撰稿人。长期撰写软件应用、烧录卡评测等文章。

DSFireCard/ROGERY



■ DSFireCard网站负责人。官方消息对外发言人。热情主动。带领DSFireCard这个新品牌快速走入市场。

ezflash

EZFlash/windrt

■ 官方发言人。论坛版主以及产品开发设计。技术业务及售后核心人员。长期活跃于掌机圈的风风雨雨。



DSLink/Sprite

■ Ediy工作室成员。伴随Ediy工作室经历了从GBA时代到NDS时代的风风雨雨。当然也为DSLink的推广发挥了重要作用。



■ AceKard/Leon工作室成员。主要负责AceKard产品的研发和推广工作。在掌机圈有着广泛的影响力。



Gbalpha/JYX

■ Gbalpha中国地区销售代表。新商品推进主管。官方对外发言人。同时也是电影卡系列产品设计师之一。喜欢游戏、动漫的热血青年。工作兢兢业业勤勤恳恳。尤其是在M3推广时期立下汗马功劳。在网络上享有盛名。

Gbalpha/JYX、DSLink/Sprite、AceKard/Leon、EZFlash/windrt、DSFireCard/ROGERY、《掌机王SP》读者朋友们大家好。首先感谢《掌机王SP》能够给我们参加这个访谈的机会。作为幕后人，我们也很想走到前台来与玩家聊聊，尽自己所能解答一些问题哦。

小超：“解答一些问题”，那你们一个月能赚多少钱这种问题能不能回答啊？

小Z：对了。怎么没有看到SuperCard的人？

小超：刚打电话了，不过话筒对面传来一个笨蛋的声音：“我，很低调”

小Z：倒。下面还是快点进入今天的正题吧！

从电子行业、软件行业到烧录卡生产行业，JS自爆“发家史”！

小超：首先还是请大家说说各自的公司是怎么走上烧录卡之路的吧，是最初就看好了烧录卡这个行业还是中途转行过来的呢？

DSLink/Sprite：最初我们DSLink的几个主要成员也都是狂热游戏爱好者+电子爱好

者，所以开始做了个网站“电子DIY”，推出一些有新意的DIY产品，还在各知名媒体杂志上连载技术文章。我个人在电脑和游戏机上玩游戏是从十几年前就开始了，印象比较深刻的是电脑上的《跳跳鸟》什么的，还有后

来的《侠客英雄传》以及FC、SFC，所以一直也很关注游戏机方面的东西。随后找到机会逐渐进入了这一行，并且也专注于游戏配件、烧录卡方面的研发，一方面不断在增强自身的技术实力，一方面不断推出有创新的产品，伴随着掌机共同成长。

的确，你们的Edly大哥确实对我们这些后起之秀起了很大影响。当年D卡改烧录卡还有火线烧录技术让我从中也学到了不少东西。我自己很早就非常痴迷于这些技术，还有我现在的同事，我们对游戏感兴趣，又对技术有钻研，所以顺理成章地就加入了进来，开发出了AceKard并将其商品化。

Gba1pha/JYX：我们公司最初是做电脑音乐转换为GBA播放格式的音乐软件的，可以将MP3等音乐转换为可以在GBA上播放的格式。软件名称叫Gba1pha Walkman，现在提起来相信不少GBA玩家还记忆犹新吧。后来我们做了电影压缩算法，并为了应对当时采用Flashrom烧录卡存储空间小、成本高的缺点，开始研发采用外存储卡、专门用于在GBA上播放电影的烧录卡，于是就诞生了电影卡系列产品。当然，真正转入生产支持游戏功能的烧录卡还要从M3说起啦。从软件到硬件，应当算是应对市场定位而逐渐转行了吧。

EZFlash/windirt：烧录卡应该算是公司正常研发过程中的产品之一吧。我们公司在

芯片制造、电路设计方面有着很强的实力，因此开发烧录卡产品完全是一种市场行为，反正生产芯片、IC电路制造半成品也是做，不如打出自己的品牌。而且烧录卡最早就是由香港、台湾一批技术人员提出并发明的，国人最大帮低廉的工厂都集中在大陆，引入内陆并创立自己品牌都是迟早的事，只是我们跨入的比较早罢了。

DSFreeCard/ROGERY：公司成立之初就是立足在电玩周边行业，烧录卡也是其中一个很重要的组成部分，可以说是最初就看好这一块。我们有现成的工厂，现成的生产线，只要技术条件成熟，就能迅速出产成品。当然，这些都是靠其他产业积累而来的，因此说起来我们也要转行呢。

小Z：看来想做烧录卡还都要是高科技知识分子呢，难怪个个都起英文名…



做烧录卡的，开始都是有兴趣，但在实施过程中，也会让人认识到理想与现实的差距，JS不是翻身就能变成的。

从业余变专业，道路既艰辛又漫长……

小环节往往造成大问题！

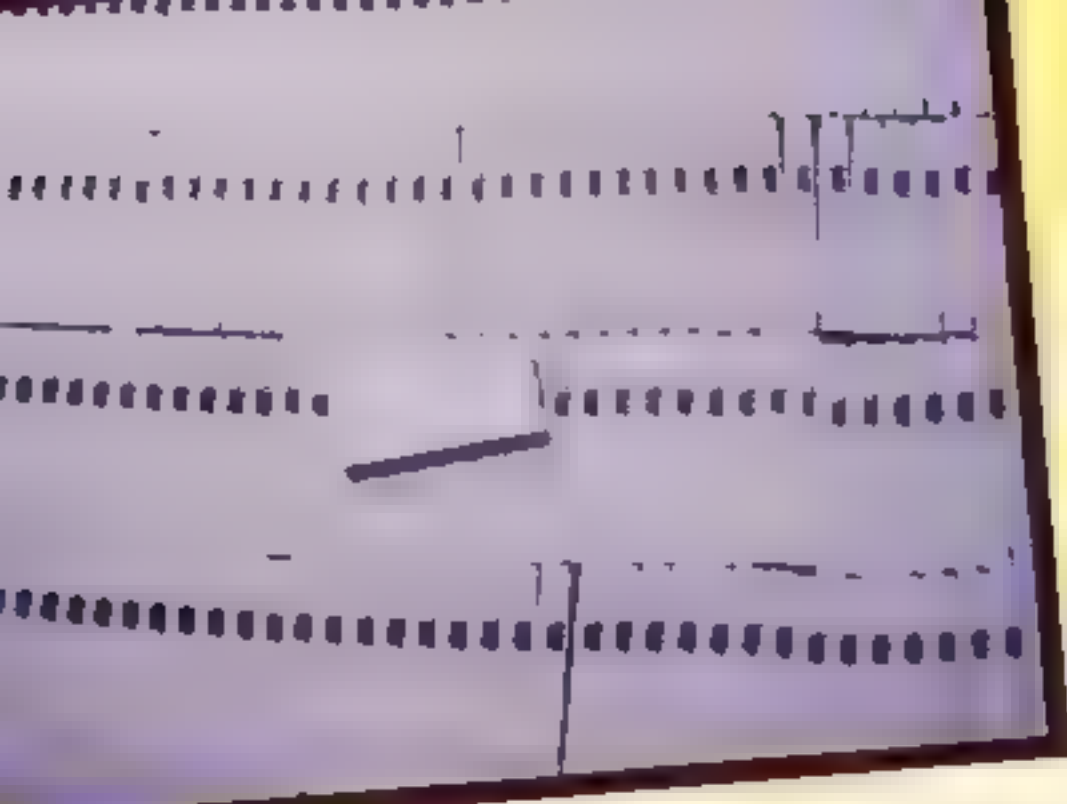
小Z：虽然现在各位的产品已经是市场主流，但在决定踏入烧录卡行业时一定也遇到很多波折吧？

AceKard Leon：我们还算比较顺利啦。虽然之前确实也没少熬夜，但投资商、工厂都是一个个挨个搞定的，期间没有太大波折，产品刚上市时由于技术领先也迅速占领了一定市场份额。不过可能是入行较晚的缘故，真正

的暴风雨还没有降临吧。

DSLink/Sprite：波折肯定会有的嘛。我们从最早的改卡到GBALink ZIP2，再到DSLink，从一个业余爱好者向一个商品制造商迈进，每次大的技术革新都需要花费更多的时间和精力。当年的GBALink ZIP卡开创了GBA烧录卡ROM压缩功能的先河，在市场上造成不小的反响，可这背后凝聚的都是技

士们日夜奋战的成果，原本利立地无美。



术人员的血汗，研发 Slot1 接口的 DSLink 更是如此。技术上突破后还有生产这一关，整个体系建立起来也非一朝一夕的。

不过产品做好了，得到了用户的认可，当然会赚到应有的利润。不过时间久了，团队内部也会产生一些矛盾，磨合磨合久磨合，磨合久磨合，这些矛盾等磨合了后处理不好也对品牌未来发展造成影响，这也是对整个团队的一个考验。

Gbalpha/JYX: 我们主要都是在和技术瓶颈打交道。其实在开发第一代电影卡时我们就希望能够做到支持游戏烧录功能的产品，但是限于 CF 卡的速度瓶颈村 3DRAM 缓存速度的问题，在当时的技术条件和商品定位下游戏功能根本没有办法完美实现，所以就只出了单一的电影卡产品。到后来有了 PSRAM 这种高性能并且十分省电的缓存，M3 的设计提案才算可以正式放到开发日程。而且为了使 M3 成为当时的领先产品，双 CPLD 的设计、BGA 封装的硬件制造以及 DoFAT 引擎、PDA 等软件功能的开发确实给技术人员制造了不小的困难和压力。

DSFireCard ROGERY: 波折我想各个行业都会遇到吧，我们作为 OEM 代工生产厂商在产品制造和推广上也面临了不少问题。像寻找一个渠道广泛的代理商其实也是每个厂商必须解决的难题，尤其是对一款新产品而言，联系广告以及杂志评测也是一个重要方面。而且国内消费者都有着很重的品牌意识，像电影卡、EZFlash 系列就是不大力宣传也会有大批老用户支持，而我们在这方面就比较吃亏。

EZFlash windirt: 起初可能有一些事件还是算得上波折。但经历的几年的风风雨雨，熬也熬下来了，现在各方面都已经轻车熟路了。

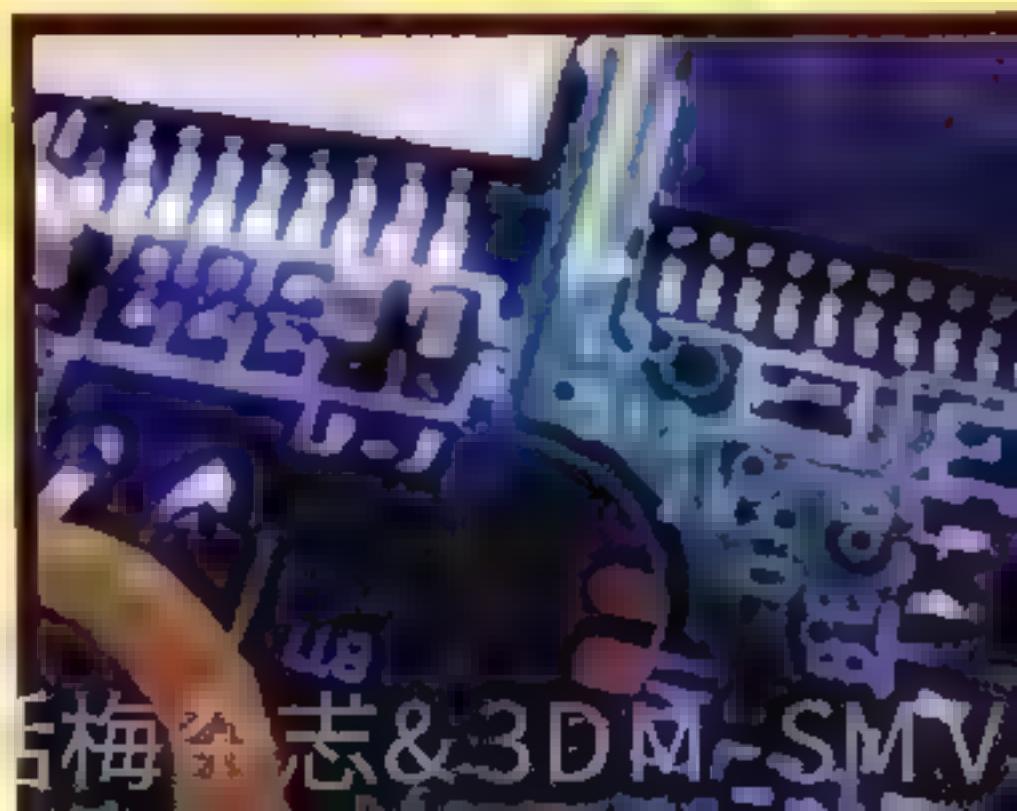
小超: 给各位 JS 一个诉苦的机会大家还真没少说……不过的确是行行都有行行的苦，关键是付出和回报是否等同，看大家今天都能开心地坐在这里，应该都算是不错的啦。

小超: 那么大家能谈一下推出一款烧录卡的大致流程是怎样的，包括哪些具体工序吗？

DSFireCard/ROGERY: 从有构想到出样，样品修改，最后最终产品到用户手中，中间经过了很多流程，方案也是根据情况改了再改，一些产品可能在中间就夭折了，说完可能要超篇幅了，有机会再详细说。

Gbalpha/JYX: 开发烧录卡当然不是件容易的事情，需要有经验和资金实力的开发公司来做才能够制造出优秀的产品，从最初的开发提案的确定，就要涉及到方方面面的问题，产品的市场和用户群定位，功能和技术实现难度以及开发周期，初期的技术资料收集和功能开发的积累等等，要通过较长时间的努力才能够做出一个开发样板，这期间还要不断地调试、更改和测试验证，到最终的产品成形后才能够开始决定生产方面的事情，准备批量采购芯片和其它电子器件开始生产。从试生产到正式投产，紧跟着是产品的宣传方面也要跟上，才能够将最终产品顺利地推出到市场上并让大家关注和接受。别以为做个 JS 容易啊！

EZFlash/windirt: 是啊。首先要设计人员提出大致功能要求，开发人员照需求设计系统和电路，程序员写出相关程序，然后进行样品生产并且对样品做调试，调试通过后就批量采购元件正式投产，生产出来的产品经过工厂检测，出库检测后包装发货。这一道道环节可都不能出错，否则会有大量产品返厂，甚至直接构成重金亏损。像我们 EZ4 当时就



在样品完工前赶上了采用外存储卡式烧录卡更新换代的风潮。好在还没有投入量产就迅速修改了方案……

DSLmk/Sprite: 本来电子产品工序都大致相同，比如你要做数码相机，也要经历立项、研发、试验的道路才能诞生成品，烧录卡同样类似。

AceKard/Leon: 我们当时开发AceKard，就是先确定了想法，接着进行研发，这个得有个开发意向书什么的，把开发一个具有什么样功能的产品的想法统统写进去。开发完毕后就得试生产了，做出模具，然后给周围的客户测试一下，看看大家的反应。最后当然是大批量生产出货。

有了工厂，开始生产商品，才发现这其中条条道道，不少问题，尤其是考虑不周，被抽去造成巨大误差，那阵眼看订单一张张，一旦延迟就影响客户，所以，开发需要防患未然，就是各种突发问题。

核心技术开发人员少， 外沿服务销售人员多， 搞高科技的还不都这样

小Z: 刚刚大家也谈到了团队问题，各位的公司大约有多少人？感觉做烧录卡并不需要很多人手的样子？怎么还会引起团队问题呢？

AceKard/Leon: 我们可是有不少人，研发、生产、市场和销售团队你分开数一数，怎么说也有百来个了吧。

DSFireCard/ROGERY: Leon说的对，虽然看起来产品小，但实际上还需要一些合作公司的配合，比如线路板厂、IC供应、模具厂等等，所以工程虽不算大，但也不像普通人想得那么小。

EZFlash/windirt: 我们光核心人员就有几十人，不过公司大，毕竟不是只做这一个产品、一个项目，除了每次开发新产品需要大家一起连轴转以外，平时的软件更新之类的就几个人专门维护就好。

DSLmk/Sprite: 做产品嘛，肯定需要建立一整个摊子，从研发、生产、销售、售后都需要有人来做，不过核心研发成员的确不需要太多。

GbaAlpha/JYX: 几位同行的说法没错，做烧录卡的确不需要多少人，一般要做出一个

烧录产品的话，两个人也能行。但要做到尽可能好、加载更多附属功能的话，就不是几个人能解决的问题了。我们光是一个PDA系统就用了20多个工程师花了两年多时间才做出来。不过硬件软件核心设计人员只要了5人左右。

小超: 生产工厂成本高可以找别家，代理商、经销商生意渠道不好也可以换，那么最核心的研发团队这么多人又是如何走到一起的呢？

AceKard/Leon: 我们团队中都是我的同学和以前工作过的同事，老熟人好打交道，而且爱好又都集中在游戏上，做起事情来热情就更高了。

GbaAlpha/JYX: 嗯，我们团队中大多数人也都是兴趣吧。为了将一款自己的产品引领到电玩产业领域中，所以就走到了一起。公司还不断引进最年轻的人来从事公司最关键的工作，像还在上学的Yifei达人。而自我个人也是刚一毕业踏出校门，就进入GbaAlpha公司并开始负责中国市场的企划和担当GbaAlpha网站的设计师的。

DSFireCard/ROGERY: 是啊，志同道合，把兴趣当成了工作，自然做起来也就开心了许多。

EZFlash/windirt: 我们有些不大一样。毕竟公司从事的项目多，深圳这个地方都是外来人员喽，招聘或者



介绍的有很多。不过从事烧录卡项目的当然都是些既懂得电子又对电玩这方面比较感兴趣、比较熟悉的。

小Z: 超哥, 不如我们偷偷一家挖掉一脚凑足5人也来做JS吧!

小超: 其实不用那样也可以, 做OEM不就得了?

小Z: 大家能不能谈谈对OEM厂商的看法, 我知道这里在座的也有OEM嘛

DSFireCard/ROGERY: 哦? 既然点名找我, 我就先来发表一下看法吧。OEM其实在T行业是非常普遍的, 大家都觉得很正常, 没有那么敏感。电玩行业的OEM也很常见, 尤其是许多国外周边其实都是国内厂商的OEM而已, 只是玩家不大清楚, 所以受到关注也很正常。我们的技术的确不是自行研发的, 但我们坚持产品硬件质量上的高素质

GBalpha/JYX: 对于OEM我也发表一下个人的看法, 首先我认为不是什么好现象, 表面上看似乎又受益的是玩家, 但仔细推敲却不然。大多数OEM的产品并不是同类产品中设计最好的, 之所以采用OEM也是为了短期能扩大市场销量, 赚取暴利而已, 他们没有对产品的技术支持能力, 售后服务能否持久和有效也没有办法保证。R4和N-Card目前都有开发商提供的技术支持在不断更新产品功能, 至于谁能够一直保持常青, 还要看开发公司或生产厂商本身的实力如何, 可以确定

的是, 一旦原始设备制造商停止对自身产品的更新和完善, 那么所有OEM产品的支持都必将中止。当然这些只是我个人的看法, 各位同行见笑了。

EZFlash/windirt: 我认为多元化经营是市场发展的正常走势, 这个正常现象。不过我们的确不能回避OEM带来的一些问题, 例如后期的技术支持和最终售后服务的归属。我们曾经做过一些OEM产品, 只是没有宣传而已, 当中就遇到过这样的问题。

小Z: 其实光有核心技术是没有用的, 还要有一整套的部门建设。各位嘉宾的公司在这部门、合作公司之间具体又是如何分工的呢?

EZFlash/windirt: 我们和其他正规企业一样, 分为研发, 采购, 生产, 市场几大部分, 当然很多都是合作公司直接负责, 不方便一一道出。

DSFireCard/ROGERY: 小Z, 你这可是在打听商业机密哦! (-_-)

GBalpha/JYX: 我来谈谈我们公司的情况吧。GBalpha的分工基本是中规中矩的企业模式。分为R&D(研发)公司、制造公司、销售公司和地域统括公司。研发公司有4家, 西安地区1家, 负责视频领域的压缩算法的研究; 深圳地区两家, 负责芯片开发和相关硬件所需的软件支持; 香港地区1家, 负责PDA系统和其他辅助系统应用的软件开发。制造公司有3家, 国内两家, 日本地区一家, 地点和工厂名称就不便透露了, 销售公司国内目前给了最大的电玩批发商广州白云来负责, 国外则是GBalpha的海外销售公司直接负责管理的, 地域统括公司只有1家, 负责国内和国外各分公司之间的配合。当然还有专门的顾客服务技术公司来负责售后服务。

小超: 不过我可是听说售后服务都是由JYX兄一个人在顶啊!

小Z: 另戳人家JS的台嘛, 公司规划总还是要有的。对了, 刚刚提到海外部门, 这个倒是比较吸引我。



想做烧录卡JS, 技术班子是关键, 没有一个强大的研发团队, 不可能有好的产品出现, 甚至投资不少只能弄出个生产成本高、背离市场原则的东西来。

想做国内市场？ 还是先靠海外市场架后台吧！

小Z: 好像现在全球烧录卡行业都集中在国内，也听说各位大佬的产品都是远销七大洲五大洋，那么大家的产品现在以国外市场为主还是国内市场为主呢？

DSLlink/Sprite: 因为国内烧录卡起步早，技术和生产线都比较成熟，再加上劳动力成本低廉，自然是国外厂商无法匹敌的。很多国外烧录卡虽然在技术上有独特优势，但都敌不过我们的价格而被打压下去了，这就好像国外的汽车行业入国内的关一样。而我们基本上是国内和国外市场一起发展，当然也会根据地区情况来发展国外经销商，至于具体销售网点和代理模式都会根据地区情况来决定。而我们作为国内知名的老品牌，国内市场当然占的比率比较大了。

AccKard Leon: 我们刚刚起家，现在也是以国内市场为主，卖到国外的还不是很多，毕竟销售渠道还有待一步步打通。

DSFireCard/ROGERY: 目前我们是以国外市场为主，毕竟卖到国外获得的利润会更具优势，当然一样不会忽略国内玩家，对于产品单独做了简体中文版，方便国内玩家使用。而且我们也是很积极地在拓展国内市场，总得说听取相同语言的人在耳边说的意见要比来自国外的反馈快得多。

Gbalpha/JYX: 目前只从销售额和销售数量来看，我们的M3是以国外市场为主的，国内市场的销量几乎可以忽略不计，当然我个人不负责销售部分，所以不太清楚销量的具

体数值。不过从网站的软件更新下载点击次数来看，国外的用户量大概是国内的50多倍，加上国外的产品售价比国内至少要高2到3倍，所以主要利润还是来自于海外市场，国内由于售后服务的投入和网站支持的高额开支，基本处于持平状态。

小Z: 嗯，我在日本网站上看到M3LS-1G-1F卡的售价竟然高达11000日元，折合人民币就要6000多，而国内撑死了花上300元就能买到相同产品，而且你们在日本有生产基地，又省去了运输成本，GS果然就是不一样。不过话说回来，YX大哥，你们的产品在国内卖得也算不错，居然还敢说国内市场可以忽略不计，看来跑海外的单赚了不少吧！（-，-）

Gbalpha/JYX:（清清嗓子）咳，咳，商业机密。

EZFlash/windirt: 其实主要还是国内市场比较畸形，再加上这两年竞争也是越来越激烈，天天都能听到各家喊降价，几家搞促销。和健康的国外市场比起来还是有一定的差距。我们出货国内占4成多，其余都是国外。但如果谈到利润，国外市场那可就占了绝对的比重，而新一代产品的研发资金等有关产品发展的规划资本也都出自于国外市场获得的巨额利润，相当于是贴着国外的钱来养国内市场。

小超: 那么卖向国外的话，一般是通过网络直销、联系零售商还是通过代理上呢？

DSLlink/Sprite: 两种情况都会有，如果有国外商人主动联系并承担货物运输风险，那就走网络直销了。当然要想长久稳定还是找海外代理比较好。

Gbalpha/JYX: 除日本市场以外，我们是通过世界各地的零售商渠道将产品卖向国外的，当然他们之中也有很多是兼顾在网络销售的。至于这些渠道如何开拓，这些情况现在说来都已经记不清了。当然只要产品销售前景好，自会有人找上门来，国外的商家也是一样的。



小Z: JYX兄的JS本质再一次显现是真的记不得了，还是不好意思在同行面前说啊…

EZFlash/windrt: 呵呵，是我的话我也不会说啦。不过我们主要是通过各国代理商，毕竟做了这么多年，都已经有了稳定的合作关系。

DSFireCard/ROGERY: 我们目前也是以代理为主，毕竟将烧录卡这种产品销往外国还是有一定风险的，找代理是最为安全、便捷的手段，有问题他们搞定，我们只要负责生产就好了。

小Z: 对了，说到这个问题，烧录卡并非经过任天堂正式授权的产品，这个在国内还好说，但如果卖向国外恐怕会涉及到一些法律问题了吧，各位都是怎么处理的呢？

AceKard Leon: 打擦边球啊，我们一般应购货商要求，作为电脑配件啊、内存卡什么的去销售。

Gbalpha/JYX: 一般按照行内的规矩，这些是国外的销售商要处理的问题，我们就管不了那么多了。只要我们有出货单在手来证明货的确发出去了，剩下的问题就都不用我们管了，风险买家自负。

小Z: 你们对国外JS还真狠……不愧是JS之上的JS啊……（v）

Gbalpha/JYX: 而且我们为了防止国外人拿到国内廉价的M3，还专门对产品版本进行了区分，中文版的就无法使用英文网站下载的内核进行更新。当然，这也是考虑到国外一些指定销售商们和我们自身的利益。否则国内的版本都被偷偷卖到了国外，我们和指定销售商的利润就要减少许多。

小Z: 这点子都想得出啊，拜一个。难怪现在很多烧录卡都推出英文版和中文版两个版本。

小超: 你才知道啊。正是因为这种做法才保证了国外市场的高额利润得以维持下去。



海外市场赚取暴利 国内市场贱卖价格 两手都要抓 两手都要硬 才能走好JS长远稳定的发展道路

代理商、零售商、网购、厂家直销？

要利润还是图省事只有自己来权衡

小超: 对了，提到销售渠道，请问各位都是如何处理网络渠道和传统渠道之间关系的？

DSLInk/Sprite: 网络渠道的优势是覆盖面广，价格透明，玩家坐在家中即可购买天下所有货品，而且可选择的余地比较大，缺点是用户在购买之前无法了解这个产品实际性能，无法真实体验到产品的优劣，主要由网上的言论来影响购买何种产品。对用户而言售后也可能相对传统渠道麻烦一些。网络渠道和传统渠道确实会存在影响的情况，正如其他

类电子产品一样，我们也会在销售渠道上针对网络 and 传统渠道各自根据情况做一些价格上合理的配置以及数量上有效的限制。而对于售后部分，用户无论在哪里购买的产品，都可得到厂商直接的质保服务。

Leon: 我觉得网络渠道和传统渠道并不冲突吧。可能考虑到代理商们的利益会有一些问题，不过对厂家而言搞网络直销毕竟能够赚到更多的钱，因为你可以将下一级JS的利润也收入囊中，嘻嘻。

Gbalpha/JYX: 所以说网络销售两要点，

是价格调整，毕竟网购还需要玩家掏邮费，至少也应当把这部分钱免掉，否则吸引力会大大降低；二是刚刚提到的售后服务问题，这一点我们是通过Gba1pha公司联保实现的。当然，首先你的产品必须在保质期内。

小超：呃，不好意思，打断一下，咱可不是做食品的，是保修期。（...）

小Z：那么随着网上购物的兴盛，各位有没有建立自己厂商的网店呢？

DSLink/Sprite 网络购物是一个新兴的销售方式，这些年发展速度也特别快。尤其是对电子类产品有很大促进，网上交易平台和交易安全的逐渐成熟也给交易双方带来了足够的信任。由于网上是一个信息集中的平台，他传播信息的速度会比传统的渠道速度更快。对用户而言网络渠道也确实会带来更多购买的方便。当然我们的产品大家也能够方便地在网上购买的到。

AceKard/Leon：个人认为网络宣传是一种传播比较快也比较有效的方式，所以我们也同样在抓紧。

DSFireCard/ROGERY：网上购物欧美国家运营得比较早，做得比较成熟，国内这几年成长得也很快，的确是很有前景的消费模式。

Gba1pha/JYX：我觉得这只是一个发展契机，并不能取代目前的终端零售店。目前网络商店的意义更大在于产品初期上市的宣传作用，当然它可以满足一些经常使用网络购物的消费者，但这些消费者在所有电玩产品的消费者中比例很小。这一点可以从我们网站购物专栏的销量看出。

EZFlash/windirt：我们目前也在淘宝和拍拍开了网店，还是直销利润大嘛！（-v-）

小Z：可不是嘛，利润都赶上大嘛了……

小超：那么如果是在零售商那里买取烧录卡，大约经过了几级的供货商的“手”？

DSFireCard/ROGERY：一般大中型城市的电玩店货源都来自市级供货商，这其中至少经过两到三级的“脚”。

Gba1pha/JYX：以我们这边采用总代销售的形式来看，一般玩家买到的烧录卡都是到2级以后的了，通常在3到4级。由于目前交通、快递便利，很多商家都从南方的批发商那里直接进货，所以也有可能拿到2级供货产品。由于有官方建议零售价，因此我们的产品在各地零售价差别不是很大，但总体而言还是北方偏贵，南方地区相对便宜一些。由于北方地区的销量比较少，多增加10块20块的价格也在情理之中。部分大城市的繁华地段因为高昂的店面费用，价格还会更高。

EZFlash/windirt：一般应该是厂家—总代理—各地分销商的结构。

DSLink, Sprite 跟我们公司的经销商一般分为两种类型：一种是总代理的，一种是直接面对用户的。

小Z：那么每级供货商能获得多少利润呢？

DSLink, Sprite 我们说了，经销商分两类，而渠道经销商利润会比较低一点，这是一种薄利多销的行为，最终零售商获得的利润才是大头。

DSFireCard/ROGERY：其实这也是根据各个厂家的销售方式有所不同的。

Gba1pha/JYX：总之零售的利润方面，要看商家所处的销售链的级别了，通常在20块毛利左右，所以如果知道产品的市场指导价格，而店面的零售价格又低于指导价几十块，基本就不用再难为零售商了。批发商的利润根据级别的不同，有5到10元的利润，但是做生意总有风险问题，卖不出去或者意外丢失，这些损失也就只能靠这点利润来弥补了。

小超：关于这个问题我不能确定。其中有一个因素在于我们的出货价一般是根据原料价格还有市场的情况来调节的，如果原料价格上升、成本上升，我们自然要调高出货价。但这时往往公布的官方零售价是不会轻易变更的，也就是说产品的利润空间本身就发生了变化。但就一般的普通供货商



而言，也就是在10至30块左右吧。不排除有些JS以高价出售产品，坑害玩家。

EZFlash/windirt：实在不好意思问我的客户他们赚了多少钱，而且问了他们又怕我们会抬价，所以具体情况不太清楚。

——小超：那么大家是否搞过厂家直销来建立自己的销售体系呢？

Gbalpha/JYX：术业有专攻，真正的厂家一般不会做直销的，厂家就是开发和生产，没有精力去做零售渠道，因此把销售交给渠道好和有经验的大批发商去推广会来得更加容易。

DSFireCard/ROGERY：对，我们目前也还是走传统渠道代理路线。

EZFlash/windirt：而且如果想采用混合模式销售，厂家直销可能会对总代理的工作积极性产生负面影响，代理会觉得你不信他们的能力。

DSLink/Sprite：专心专注才能做好产品。



兼顾直销势必也会分散一些精力，我们从来不搞。

AceKard Leon：这太不符合市场规律了。就像酒厂不会将酒直接卖到客户家里一个道理。如果搞直销的话，对厂家的销售反而很不利。一方面，我们要成立专门的部门，另一方面客源也是一个大问题，毕竟很多厂家现在有一定知名度，也有一定的客源，何不直接用之？

利润虽然是关键，但要是搞生产与销售之间的权限，直销，网店能够提高平卡利润，但长久以来就会影响商家发展的脚步，新产品研发力量，也是市场生存的关键。

技术不断革新，也为JS提出新的课题！ 不断创新才是打造品牌的硬主意。

——小超：不过烧录卡怎么说也算是一个技术产物，从GBA过渡到NDS时代，中间就经历了不少波折，当时最大的困难是什么？

DSLink/Sprite：说起来可能也就几点吧，首先对于新主机需要熟悉硬件软件环境，然后根据主机条件设计最合理的硬件结构，否则总是更新硬件，推出新卡，对用户也是不负责任的。另外也要做好老产品的服务，这一点也是不容忽视的。

AceKard L：呵呵，还好我们入行较晚，并没有经历过那个时代。

Gbalpha/JYX：我们开始受到最大的限制就是使用国外人的技术而不得不将M3的GBA产品和NDS游戏产品分为两个版本推出。但后来同事们很快自己解决了NDS游戏烧录的问题，并最终实现在缓存载入方式运

行GBA游戏和在闪存卡上直接启动运行NDS游戏的功能，让新技术慢慢被用户接受并认可了。

小Z：GBA烧录卡不知道各位厂商还生产吗？觉得还有市场吗？

DSLink/Sprite：GBA相对于NDS已经是落后的产品了，相关的配件也会较少了，现在大部分的精力应该都转到NDS上来了。但GBA还是会有它自己的市场，用户也会有不同的需求，就像现在还能买到FC、MD的变种一样。

AceKard Leon：看来我又要被无情地跳过了……

DSFireCard/ROGERY：没有产品不代表不能谈观点嘛。我觉得GBA的市场还是有的，只是受NDS、PSP新主机的冲击很大。

EZFlash/windirt: GBA 烧录卡肯定有市场啊, 我们的EZ2和EZ3现在都还有成百套的大批量订单呢!

Gbalpha/JYX: 电影卡一代已经不生产了, 二代还在生产, 主要德国有一个大客户在一直订购和销售此产品。市场基本已经缩小了, 不过SanDisk有和我们谈过要在他们的闪存产品上捆绑电影卡来销售, 目前还在商议中, 没有最终确定, 如果这个项目可以谈成, 那电影卡二代的那种规格产品还可以有相当大的出货量。

小Z: 前些日子闹得最火的还要数 Clean ROM问题了。究竟支持Clean ROM难在哪里呢? 今天想听你们亲口来介绍一下

DSLink/Sprite: Clean ROM这个名字真的很重要吗? 这也就是一种说法罢了, 用户真正使用起来并没有什么不同, 都需要使用软件来写入ROM, 就算是不用“软件”而用资源管理器, 但说到底资源管理器不也是软件嘛。(二) 我认为只要软件方便就好, 像我们的软件只需要用户把Clean ROM拖放过来即可, 不需要针对单个ROM修改参数, 不需要更多的确认, 用户用起来非常省心。再说要真正不对ROM任何修改, 那软复位功能, 金手指功能等也不可能实现了。

小超: 可关键在于使用Clean ROM就同时意味着可以免引导、免刷机, 而且游戏存档也无需再等官方更新补丁, 这几点优势可是让力求完美的厂商耗费了不少时间与精力。

AceKard: 我们的AceKard是一款真正支持Clean ROM的使用外存储卡烧录的产品。研发之初为了解决如何用外存储卡构造一个与NandFlash相近的方式来模拟NDS卡, 我们才创立了AKFS文件系统, 这其中自然存在不少技术问题需要一一解决。

Gbalpha/JYX: 支持Clean ROM基本就是解决速度问题和存档模拟问题, 以便满足NDS ROM对原始环境的要求。要说难度也就是如何妥善解决好这些事情了。

EZFlash/windirt: 嗯, 尤其还要补充的是还需要完美模拟原版卡的加密系统。不过这项技术也有很多厂商都是从国外直接购买来的。

DSFireCard/ROGERY: 我们采用Nandflash内存储芯片, 因此支持Clean ROM的技术实现起来要比采用外存储芯片的方便很多。主要是不存在卡速同步的问题。

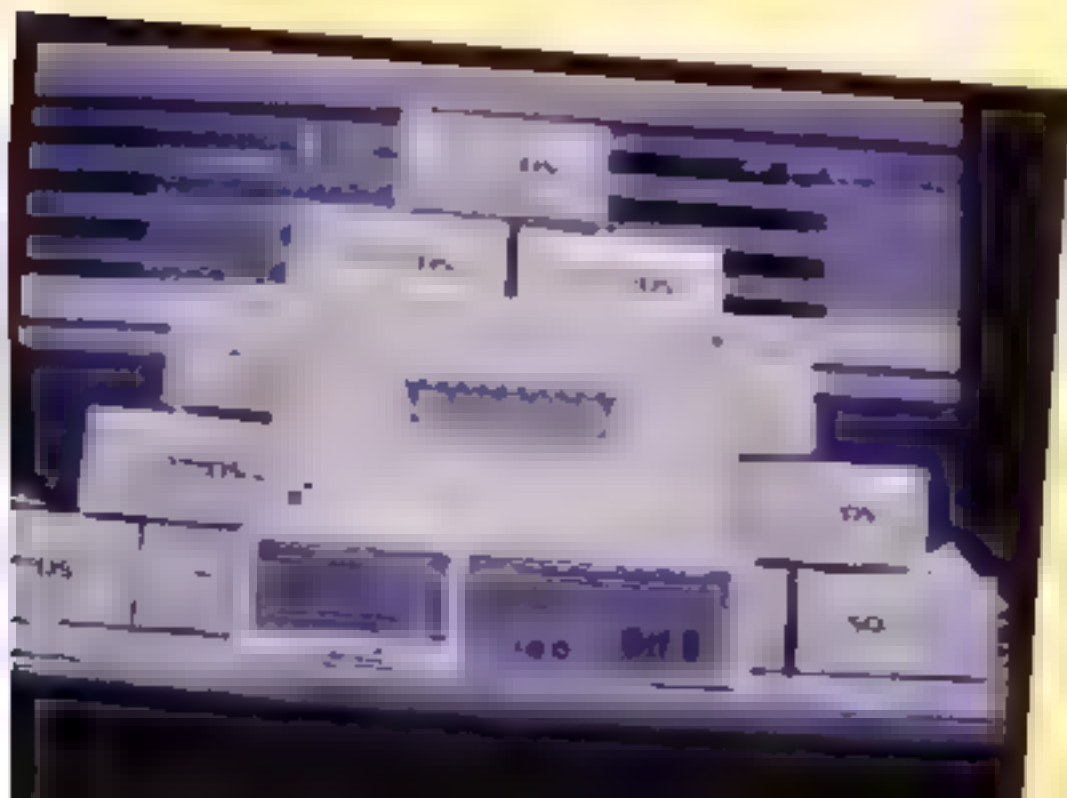
小超: 对了, 说到这里, 现在外存储卡式的烧录卡占了主导, 以后市场还会向这个方向发展吗?

DSLink/Sprite: 我认为NDS是适合存储卡来存储数据内容的, 量大, 扩展方便, 没有接口瓶颈, 而GBA的硬件限制数据实时传输速率, 是不能直接使用存储卡的, 就算使用也只能当做后备存储, 运行之前也要把数据加载到RAM里才行。所以这个也是顺应主机的硬件条件, 换言之也是顺应用户的需求的事情。

AceKard Leon: 我倒不这么认为, 两者还是各有各的优势吧。不过采用外存储卡不会造成一次投资, 以后即使不用在烧录卡上了, 还能用在手机等其他设备上。这一点倒是比较方便。

Gbalpha/JYX: 的确是各有所长吧。由于闪存卡在数码领域的深入, 消费者选择扩展卡的会多一些。其实仔细想一想, 很多人买了闪存卡其实还是只用在了M3上, 可能并没有多少机会去用在其他产品设备上, 而且很多人也会为其他设备再单独购买闪存卡, 如果理性来仔细分析, 也许购买内置闪存的, 获得最佳的稳定性和运行速度才是正确的选择。当然不是所有的消费者都会考虑得很周全, 而且每个人的需求情况也会有所不同, 总之选择适合自己的就好了, 没有一个产品能够适应所有消费者的, 所以内置闪存式的烧录卡不会消失。

DSFireCard/ROGERY: 排除技术问题说的话, 我觉得两者在市场定位上本身也不同, 存储卡式的烧录卡优势是可以自由搭配不同容量存储卡, 自由选择容量, 但是会出现储存卡



匹配等问题，而闪存式的烧录卡优势是内置容量、无需另外配卡、内部传输速度可以保证，缺点是不能任意搭配存储卡来更换容量，各有利弊，选择哪种就根据玩家自己的需要了。但是年后NandFlash价格再次下跌，这也使采用内存储芯片烧录卡的价格要比同等容量组合的外存储卡式烧录卡价格更低廉。

这就与当初外存储卡式烧录卡诞生时的情况不同了。因此闪存式的烧录卡现在的生命力可以说要更强一些。

EZFlash/windirt: 不同的用户群体有不同的需求目的，而产品的存续是以市场的需求来判断的，再加上还有市场价格的变化，所以我们也无法做预言的。

科研成本是青春梦想的代价，至少我们不是在做CPU，研发成本不会算得离谱，通常的研发成本都是长期回报，而光靠卖卡赚钱

厂商越来越多，品种越来越杂， 但技术领先依旧有暴利可夺。

小Z: 说到了市场价格，究竟一块烧录卡的成本大概是多少呢？是不是中间的研发成本会占很大比例？

DSLlink/Sprite: (b) 问得也太不含糊了吧……具体成本当然是机密了。但成本确实是要包括很多部分的，硬件成本是一方面，另外就是研发、售后、软件升级等等，也要占比较大的比重。作为烧录卡产品，有它的特点，用户选择一款产品，并不只是选择了一款硬件，而是同时选择了这款硬件配套的软件能力和将来的潜力，售后、软件升级增强功能同样重要。

DSFireCard/ROGERY: 成本要包括：开发成本、运营成本、广告宣传、硬件成本、售后维修成本等等，其中硬件成本只是一部分，所以有些玩家直接计算硬件成本觉的烧录卡是暴利，其实除去这些成本开支，利润也是有限的。

AceKard Leon: 不过根据我们的经历，研发成本和生产成本可也一点都不低啊。各位同行难道认为生产成本很低吗？

Gba1pha/JYX: 研发成本多少要看公司的运营机制，如果是个人开发的那种，则成本不需要很高，因为个人行为的开发劳动力是免费的，只要开发出来产品后能够赚钱，那么就可以支撑开发工作进行下去，费用基本是开发过程中试验样板等方面的硬件费用；如果是按照标准的公司团队运行模式，那开发费用则较高，每天8小时的工作时间，然后要支

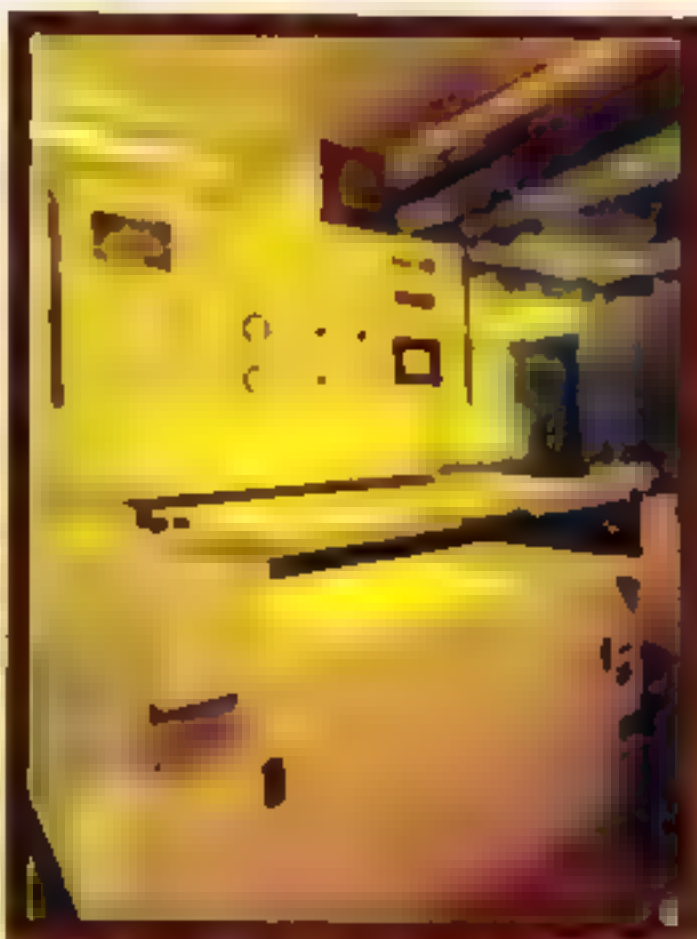
付给每一位工程师很多的薪水，如果软件项目再大一些，开发人员再多些，那研发费用自然就很大，每个烧录卡有几十万的费用支持根本顶不住，中影卡系列的研发成本就绝对不是个小数目。平均到每块烧录卡上面也有好几十呢。

EZFlash/windirt: 我就说一句，太便宜的卡不一定就会有好的服务哦。

小Z: 原来你们早就把售后服务也摊到一块卡的利润里面了……不愧是JS。不过这样看来，还是觉得烧录卡属于硬件成本低廉、“软件”成本昂贵的产品啊。

小超: 那么做烧录卡利润有多少？当然我知道这是商业机密，不过大家就旁敲侧击答答就好，不想回答的就说商业机密，我们也不会追问

EZFlash/windirt、AceKard/Leon、DSFireCard/ROGERY、DSLlink/Sprite: 商业机密！



Gbalpha/JYX: 不好意思, 刚刚去接了一个电话, 大家谈到哪里了?

小Z: 谈到利润了, 而且其他几位都已经发言了, 现在就等着听 JYX 你的感言了。(,)

Gbalpha/JYX: 哦? 既然大家都说了, 我就也谈谈吧, 虽然很多东西不方便明言。(此时小Z和其他几位嘉宾都在一旁偷笑……) 凡事都有一个角度问题, 也有一个大小的比较问题。因此烧录卡的利润站在个人利益上, 看似非常巨大。但是对于一家工厂整体而言, 只能算是一个热卖商品, 可以让员工在近期收入一点儿奖金, 让公司能继续发展, 所以 Gbalpha 的产品也不局限在电影卡这种单一产品上, 还在其他电玩周边领域不断扩展并提供给其他厂家更多的 OEM 产品, 以提高公司的自身收益力。单一的烧录卡在利润上, 可能不如微软、英特尔一般的部门经理的年终奖多, 这是国内目前市场现状决定的。对于卖得好的烧录卡, 还可以说得过去, 卖得一般甚至不行的, 问题也不大, 维持公司运转或少挣钱而已, 一般都不会赔钱, 因为这些公司或小组的运营成本本身就不高, 所以也就有那么多人愿意去 OEM, 不管自身实力怎么样, 先挤进来再说。

DSLInk/Sprite: 那么我也来补充说一下, 电子产品的价格走势通常都是逐渐降低的, 一个新产品的价位相对来说上市初期会是比较高的, 但随着产品批量上升以及和同类产品的竞争压力会逐渐降低价格。比如手机, 刚上市的诺基亚 8800 刚上市卖 8000 多元, 半年后只需要 4000 元左右。随着时间的推移和后续产品的上市价格肯定会有所变动, 这样也对于用户来说会带来了更多的实惠。最终收益的肯定是用户。

烧录卡这个行业开始也存在很高的利润,

这也使更多的人挤进这个市场, 就目前来说, 烧录卡这行的竞争越来越激烈, 利润已经很低了。但如果技术上有优势, 能够自己开发、生产主要芯片的话, 压低硬件成本还是有不少利润可图的。

小Z: 最近市场上又出现很多牌子的烧录卡, 到底烧录卡市场空间还有多大呢?

DSLInk/Sprite: 有钱赚的事情自然也会有更多的人希望进入, 在国内这个情况是很正常的。但创建一个品牌自然是不容易, 需要不断的努力, 产品、售后服务、软件升级等等都要做好, 要真正得到用户的认可, 要经过市场的考验, 这并不是一朝一夕的事情。因此很多新品牌并不能对老品牌造成威胁。

AceKard Leon: 我倒认为新品牌的只能说是烧录卡市场变得越来越成熟了, 以前厂家不会把最好的最新的技术拿出来给用户用, 会把一些新的技术藏起来, 根据市场情况来调整逐步放出, 赚点钱, 这种做法有点像老任。现在有了竞争, 要把压箱底的东西拿出来才行, 不管怎样, 收益的总是消费者。至于市场前景嘛, 自从推出了 Slot1 接口烧录卡, 很多用户都是二次购买烧录卡了, 个人认为国内市场已经相对比较饱和了。

Gbalpha/JYX: 我觉得烧录卡市场究竟大小与否都是相对的, 总的来说并没有大家想像得那么大, 这是烧录卡本身的性质决定的, 由于烧录卡产品处在半灰色地带, 因此不可能像正规电玩产品一样进入主流的销售渠道, 这样销量自然有限。再就是烧录卡如果大量销售, 多产竞争必然会导致产品开发素质、做工质量、服务支持等综合方面的水平降低, 对于玩家来说未必是好事。

EZFlash/windirt: 我比较赞同 JYX 的看法, 毕竟恶性竞争只会导致整体质量的下降。至于市场, 这个东西不好说, 全球有几千万的 GBA、NDS 拥有量, 能吃到几个百分点就不少了。

小超: 比起一年前, 烧录卡的价格已经降了很多, 随着新卡的推出, 是否还会出现大幅度降价?

DSLInk/Sprite: 电子产品的趋势就是如此, 会不断更新换代, 有新的产品, 老的产品也会调价。这样也适合不同需要的人。



A.K.A.: 我们的定价是根据成本+适当的利润决定的。我倒觉得现在价格已经比较稳定了。

DSFireCard/ROGERY: 嗯, 目前价格已经很合理了, 随芯片价格的调整, 可能会有小幅度调整, 大幅度降价的可能性不太大。

Gbalpha/JYX: 对于GBA端的烧录产品, 由于硬件成本较高, 价格基本不会再降低, 基本稳定在现有的水平, 满足一些高端用户的消费需求。对于Slot1的NDS端新品, 由于硬件结构相对简单很多, 降价空间还是有的。

小Z: 超哥这招果然灵, 这么一问就能看出来, M3的利润目前还是比较高的嘛。

EZFlash/windirt: 其实也不能总说降价降价的, 任何一个圈子都有自己的游戏规则, 总会有一些人不遵守规则乱来一气, 这样到最后大家讲都没得做。

小Z: 呃, 看来经历了多年的降价, windirt兄已经有些不满了啊。

小超: 不过现在烧录卡更新换代很快, 有没有想过来个以旧换新呢? 当初的XGFlash就曾搞过类似活动

DSLink/Sprite: 以旧换新说起来挺好的, 其实谁都明白羊毛出在羊身上, 无非是把回收的卡拿出去再卖……其实大家应该有个好的消费观念, 产品适合自己够用才是最好的, 而一味追求新玩意是需要付出更多的。

Gbalpha/JYX: 我们的产品不会搞这样的活动, 这对产品和对用户来说都是不负责任



的, 感觉就像让用户拿来录机换VCD的感觉, 其实录像机拆开卖零件都比VCD值钱。具体到每个人而言, 就各有各的看法了, 总之我们不会采用以旧换新的方式进行新品的推广, 而且我们认为购买Slot1新品的消费群体绝大多数都是新购机者才会选择, 对于过往GBA端烧录产品, 由于GBA M3仍旧具有良好的表现, 多数人不会重复购买作用相同的产品。

DSFireCard/ROGERY: 555, 这个问题又没资格发言了。

EZFlash/windirt: 我就一句话, 如果真的有效, 为啥现在没人搞了?

A.K.A.: 我们的AceKard+ 正在搞……不过貌似回收回来的并不多, 毕竟销售就好像水从上游流向下流一样, 而回收就停止水再从下游流回到上游一样, 阻力不小啊。

EZFlash/windirt: 我倒……

防止有利润就存在竞争, 但竞争要取健康的市场环境为前提, 目前国内市场一片混乱, 恶性竞争只会让后起之秀放慢脚步, 有原则的商家才能脱颖而出。

横向发展, 拓展功能!

走多元化道路才能长久稳定。

小超: 降价并非是竞争中的万能法宝, 有时候优秀的功能才是更重要的? 各位有没有打算推出一些功能各异化的产品?

EZFlash/windirt: 功能拓展当然是一个重要方向, 毕竟这方面竞争对手还比较少, 目前最新推出的三合一扩展卡我觉得就是一个以功能取胜的产品。

Gbalpha/JYX: 震动卡、内存扩展卡方面我们正在进行相关产品的开发, 并且进展得相当顺利, 不久用户就会看到功能各异且能够满足个性化需求的周边产品, 其中还有一些扩展卡是目前任何烧录产品都没有的功能, 而且非常实用, 对此我也非常期待。

小Z: 说到这里想起一件事情, 很早就听

说JYX你们本来还要推出MP4播放卡来着，最近怎么又没有消息了？

Gbalpha/JYX：其实开发已经全部完成了，只是考虑到当前市场走向，没有开始投放。

小Z：不过烧录卡可以说是吃青春饭的行业，受主机厂商的影响太大。如果以后任天堂不再推出使用卡带的掌机产品，大家又打算怎么走？

AceKard L：如果没有带卡的产品了，那自然没有烧录卡的存在了，皮之不存，毛将焉附？

DSLInk/Sprite：用卡带的掌机产品是可能消失，技术进步什么都有可能，但掌机会消失吗？游戏会消失吗？游戏载体会消失吗？嘿嘿。

Gbalpha/JYX：反正其他意义的烧录设备也会随之诞生，只是采用的方式不一样，功能和作用还是和目前的烧录产品别无二致的。

DSFireCard/ROGERY：掌机而言，卡带有先天的优势，无机械结构、抗振性能好、可搭配摄像头、振动包等配件，可以延伸的东西更广，现在一些MP3兼容FC游戏，其中的SD卡就充当了烧录卡的角色，所以烧录卡还有很长的路要走。

小超：对此各位有什么打算呢？比如是否会进行多元化的经营，甚至推出自己的掌机产品？

多方向发展可以稳定你的利润，但是也要视你自身具体规模而定。这件事情，就是要考虑全面，各个方向都是有所发展有所突破，不然也不可能是不景气的行业了。

小超：时间也不早了，我们今天的访谈就到此为止吧。各位辛苦啦！

Gbalpha/JYX：啊，居然一起聊着聊着就都半夜了，明天还有一大堆货要发啊……

DSFireCard/ROGERY：是啊，大家都一样，明天开始就又是竞争对手了。

EZFlash/windirt：气氛好凝重，还是先闪吧。

DSLInk/Sprite：呵呵，其实今天能有这么一个机会大家交流一下也还不错，毕竟我们各自一直都是各忙各的，很难得有机会和业内的人一起交流一下呢。

AceKard Leon：嗯，同样作为国内厂商，

DSLInk/Sprite：多元化的经营很重要，专业专心也很重要，这要根据市场不同阶段的需要了。自主开发的掌机产品可以是终极目标，努力吧。（v-）

DSFireCard/ROGERY：我们目前还没有推出自己掌机那么大的打算……

游戏产业是靠内容支撑的，如果单靠主机销售，市场非常小。目前这个环境，人手有限，能力有限，自己推掌机产品还是有很大困难的。至于未来的经营战略，暂时保密吧，我们是新同学，还是多听听多看看老大哥们怎么打算的。

Gbalpha/JYX：向综合性电玩厂商发展，这是我们未来的发展战略目标。为了保证可持续性发展，GBalpha把“强化商品力”、“提高收益力”、“强化海外事业”作为工作中的重点。根据规划，GBalpha将力争实现到2007年在游戏领域周边产品扩展至二、三个领域：掌机周边、家用主机周边和大型电玩周边，2007年在中国生产的产品规模达到130种以上的目标。目前在日本冈山县备前市建立了第一所装配工厂，向海外事业本土化迈出了第一步。但是要说自己推出掌机，恐怕暂时还是无法实现的。

EZFlash/windirt：作为一个研发型企业，肯定不能只经营一个产品，我们小组本身就负责多个项目的开发，其中一些甚至与游戏完全无关。至于推出掌机一类产品，这还得看市场需求和开发能否结合到一起了。

我们一定要本着“多赚外国人的钱，少赚国内玩家的利”这一原则维护我们良好的JS形象啊！

Gbalpha/JYX、DSFireCard/ROGERY、EZFlash/windirt、DSLInk/Sprite：你要做JS可别把我们也拖下水啊！

小Z：呵呵，改日有机会大家一起来喝喝茶下午茶吧。顺便商量一下这次的稿费如何分红，我九，你们一，觉得怎么样？

众人：原来你小子才是真正的JS啊！打！



本作是在NDS发售初期诞生的冒险游戏《迷失蔚蓝》的续作。游戏里玩家将体验在与世隔绝的孤岛上和唯一的同伴通过层层考验，最终脱离孤岛回到社会的故事。本作中，玩家并不需要把游戏通关一次，可以直接从男主角与女主角中选择喜欢的角色来进行游戏。除了保留前作的所有要素外，游戏更加入了会袭击玩家的凶猛野兽，和这些野兽进行战斗也将是本作的一个新的亮点，两位主人公将在这孤岛上发生一段怎么样的惊险奇遇？还在犹豫什么，快拿起你手中的触控笔亲自演绎这场冒险吧！

系统解析

按键操作

十字键	角色移动
Y	特殊操作(推动机关、和另一主角行动)
X	打开功能菜单
B	取消、跑步
A	调查、确定、对话、攀爬
L, R	切换上屏幕信息、分角色状态、海岛总地图、区域详细地图)

野外生存指南

要想在孤岛上生存，必须学会一些基本的求生能力，那么就让我们一起看看这些基本的要领吧。

一 基本信息

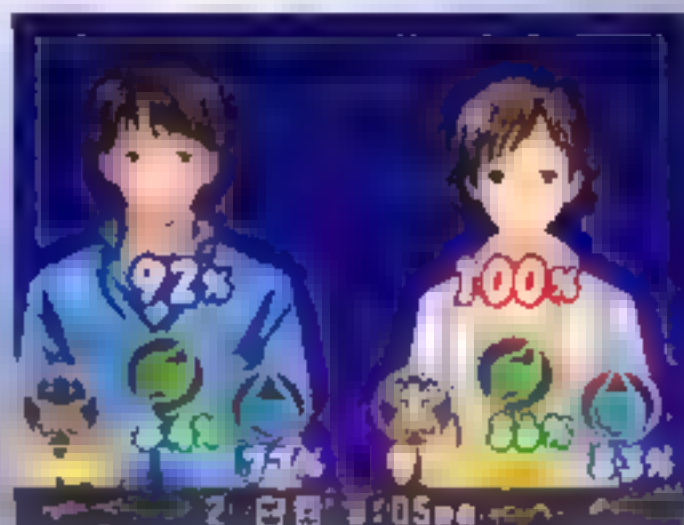
人的体力在无时无刻地消耗，这点在游戏里也有很好地体现。和前作一样，本作的角色数据分别为：人物的总HP、筋力、满腹度、水分四种。

HP 最大为100%，降至0%后角色会死亡。中毒和被怪物攻击等异常现象会让HP下降，在筋力消耗干净后进行一些行动也会让HP下降，恢复的方法为睡觉。

筋力 游戏里最重要的数值，角色在行动的时候都会不断消耗，降低到0%后将不能进行跑步、推动石头等高体力消耗的活动。恢复方式为睡觉或者在“X”按键调出的菜单里选择第二项“休息”。(满腹度较高的情况下休息能取得最佳的恢复效果。而如果只是进行跑步等基本活动，不用休息太久，16%以上的筋力足够各位玩家跑回家中。)

满腹度 人类没有食物将无法生存，和筋力相同，满腹度会不断地进行消耗。恢复的方法自然是吃东西，注意把满腹度提高到44%以上再进行睡觉可以取得最佳的恢复效果，如果睡觉前没有达到，可不要因为省一点食物而把第二天的行程拉下去。

水分 到达0%后人物会进入脱水状态，此时不能吃一些干燥的食品。恢复方法为去淡水区里喝水或者食用水果。



三 狩猎及其他生存操作

一些工具的使用，主人公光是靠岛上的野生水果而不摄取肉类特有的养分将无法生存下去。

蘑菇

岛上一共有七种蘑菇，分别有不同的作用：1. 让角色睡眠；2. 中毒，HP不断减少；3. 兴奋，筋力暂时不会消耗；4. 没有作用；5. 脱水状态；6. 肚子疼痛；7. 解除各种效果。

这里大家也许会问笔者为什么不列出各种蘑菇对应的颜色，本人不是不想列出，而是无法列出一一每个记录里的蘑菇效果随机为分配，因此具体什么蘑菇拥有什么效果，只能让各位自己试验了。

生火

温饱温饱，如词所示，即使在游戏里，人类的生存依然离不开火种，生火首先要制作出打火工具(需要一个树皮+数枝合成制作)和一根



作为燃料的木材，收集完成后在家里的打火点处就能进行生火。生火的模拟游戏共分两个阶段：第一阶段需

要玩家不停地按“L”和“R”按键(注意不宜过快，不然容易导致失败)，当右边的槽增长到一半后进入第二阶段，这里需要对MIC(麦克风)进行吹气，等右边槽完全涨满就算成功。

制作

游戏中可以使用特定材料制作一些生活必需的工具和家具，在菜单中选择制作它就可以进行组合。



天气

四季变化多端，游戏里的天气也分为晴天、多云和雨天，其中晴天和多云对冒险并无什么副作用。只是上屏幕角色状态的背景不同而已。但雨天却不同，在雨中行动筋力会飞快地消耗，这里还是建议玩家如果不幸遇到雨天，还是乖乖停止冒险行程，收集材料和做做便当，为明天的冒险做准备。

料理

本作里可以自己进行料理、便当的制作。恢复效果相对于异性主角的制作来说简直一个天一个地，果然自己动手才是王道啊！料理分为多种方式，除了初期的凉拌和烧烤外，当狩猎到肉后更能制作出烤肉等多种食物(这到底是孤岛求生还是度假？登山部的出门带刀子不带打火机)。注意食材用红色显示的为腐烂状态，吃了绝对会中毒。



捕鱼

鱼叉的制作在初期就可以进行，方法比前作来得简单(一根木棍)。制作成功后能在背包中进行鱼叉的装备和拆卸，之后在小河边、海边按“Y”键进行补鱼的模拟游戏。玩家要做的就是等鱼从下屏游过时快速而准确地用笔点击。捕鱼是游戏前中期解决温饱问题的关键。



钓鱼

鱼杆也是进入初期的森林后就可以制作的，材料为(竹+木棍+藤条+石头)。虽然钓鱼所获得的猎物不是捕鱼可以比较的，但由于消耗的时间实在太多。在争分夺秒的孤岛生存上笔者还是首推捕鱼。

弓箭狩猎



适用于一些中小型动物的狩猎方式，弓和箭游戏前期在森林、竹林都可以得到制作材料(藤条+竹/木棍、箭为普通的木材消磨制成)，弓箭的使用方式比较简单，装备后按“Y”键，下屏幕信息会切换成第一人称视角的射击状态，点击下屏幕的任何位置，主角会把箭往相应的地方进行射击。由于命中率问题，一般实用价值不高。

搬家的基本要求

本作中制作厂商过于“厚道”，地图实在宽广得让人受不了。因此加入这个建造房子的系统也是合情合理。游戏中一共有两次迁移的地

点——分别在“森外平原”和“遗迹平原”。造房属于最麻烦的制作，玩家要按规定的素材进行建造。一般不外乎以下几种：木桩(森林里很多)、绳子(委托爱进行制作，带藤条回家后出现场选择)、树叶(这个……基本随处都有啦)。全部完成后就能带另一主角进行搬迁。

三战斗

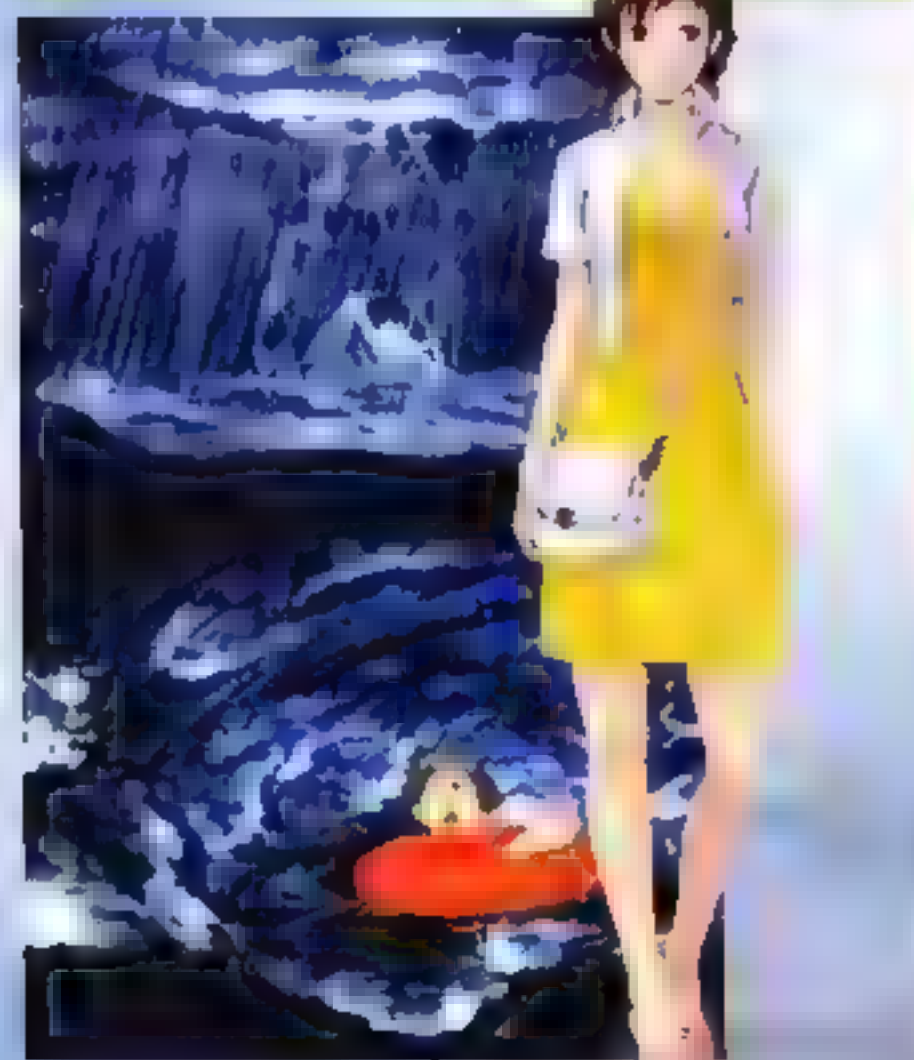


本作新增加的系统，主人公在海岛上经常会遇到一些凶猛的野生动物，这时候游戏会自动把下屏幕切换成第一人称视角的战斗画面。战斗前可以选择一些狩猎用的武器，什么都不选择的话则为空手战斗。战斗方式比较简单——点击下屏幕两边的左右箭头可以进行回避，当敌人攻击过来后点击屏幕或者使用“A”按键都能进行反击。由于武器一般战斗完都会损坏，而攻击差距也不是很大，所以这里还是建议各位尸零使用空手进行战斗。

流程 攻略



初章



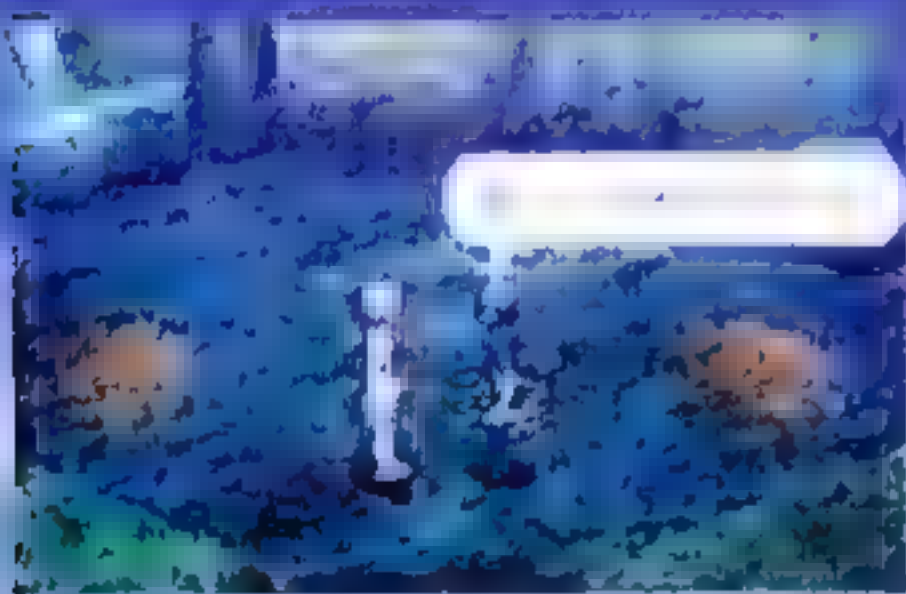
暴风雨的夜晚，海浪阵阵袭来，大海中孤舢舨般的客轮就象落叶似的渺小而无力。

“什么，发生了什么事情！”

随着一阵剧烈的晃动，在客仓里的主人公——“勇气”也深知了自己目前的处境，“不行，继续待在这里会被淹死的！”出于强烈的逃生意念，他急忙向甲板跑去，但一切都太迟了，汹涌的波浪还是将他卷入了大海深处……

友情提示 开头的剧情，三个选择中不论选哪个结局都将是一样。

海滩的山洞



被海风吹醒的勇气，勉强地站起来，发现自己竟然没死，幸运地被海浪带到了一个风景秀丽的海岛上。

“竟然躲过了本来必死的一劫，只能说是好运了。可是，这里……到底是什么地方！”

“有人吗！”勇气像想起了什么似地大喊道，可回应他的，只有那阵阵的海浪声和偶尔传来的不知名鸟叫。

这时候，勇气意外地发现一个年龄相仿的女孩倒在了岸边，想不到她也是和勇气乘坐同一艘客轮遇难，稍作休息之后，两人决定一起行动。

这时候可以向地图右上前进，路上，勇气发现了一个蘑菇，正准备吃的时候，女孩提醒勇气这蘑菇可能有毒，勇气自称以前在学校里是登山部的社员，对野外生存有一定经验，并毫不犹豫地把蘑菇吃了下去。可没走多远，勇气的肚子就开始痛起来，在女孩的帮助下，两人找到了一个山洞进行休息。闲聊中，勇气得知对方叫爱（勇气+爱，机战？），和自己也同样是18岁的高中生，并在假期旅行中乘坐和勇气同一班客轮，却想不到发生这样的意外……经历了如此变故的两人自然也身心疲惫，简单地吃过食物后便早早的各自休息。

攻略提示 游戏的第一天，差不多都是由半自动的剧情发展进行，只要控制勇气往东北方向前进一小段路程即可。在洞里的剧情完成后需要出去，这时候可以先去拿点贝壳，再去西边把那根大木头推下去，并去瀑布区域拿几个草莓等水果；为第二天的出远门做个准备。之后在树下找两根木头和一个树皮凑齐打火道具与生火需要的材料后回到洞中生火成功就能自动结束本天。

瀑布、外海滩

勇气想去海岛里搜索看看有没有其他的人生活，和爱告别后，从穿过的“瀑布”后面发现了一块巨大的岩石，单靠他的力量完全不能推动，勇气只能回到山洞里找爱帮忙。通过两人的合力终于把大石推下山崖，通过一段小路程后就能来到通往大树林的外海滩。

攻略提示 本日比较紧张，抓紧的话可以适当节省一至两天的重复行程。开始可以把爱一起带走，达到直接推开岩石的目的，免得还要第二天再做重复工作。从西边可以到达“瀑布”，如果昨天把木头推下去给爱垫脚的话可以节省一段路程。

通过瀑布后的那条分支强烈建议走下面路线，不仅可以取得一些水果与海草，更能够拿到制作鱼叉的工具——木棍。把该区域西北处的岩石推开后就能够进入通往“外海滩”的洞穴（注意只要任何一人的筋力小于10%就无法推动）。建议在洞中喝完水后把爱留在这里（留在外面容易被野兽袭击，带在身边也不方便，自然还是留在山洞里最为安全了）。

来到“外海滩”后击败剧情强制战斗的狼并前往该区域东北处会发生遇到一只老虎拦住道路的剧情，原路带爱回到山洞里就可以结束本天。（具体战斗方式请参照系统解说里的战斗篇，再次建议各位在此战内不要白白浪费一根鱼叉，就算被攻击到也只会扣除6~8%的HP）

大森林、森外平原

早上起来，爱觉得自己听到一些声音而着急地跑出去确认。由于昨天刚遭遇到猛兽的袭击，担心爱安全的勇气也紧随其后，却发现爱正被一条鳄鱼袭击。



攻略提示 开始的强制战斗还是建议利用武器。鳄鱼可以算是本作里最简单的动物，攻击破绽很大。赶走鳄鱼交给爱几个水果和一个便当就能把她留在瀑布中间，这样不仅不用把她带回家浪费时间，更不用担心被野兽袭击和饿死。

来到前面遇到拦路虎的地点，会发现老虎已经离开，这样就可以进入“大森林”。这里有很多建筑用的木头和树叶。右下的竹林里可以得到竹子，配合藤条能制作出弓和鱼杆。记住先把森林里所有能推的木头全部推完，方便以后去沼泽的行程。从森林里一直往北前进可以来到“森外平原”。

此区域的东北处大树是第一个搬家地点，共需要建造七次才能完工。回家前记得携带木头和藤条触发让爱制作竹篮。绳子的剧情；带木桩回家则能触发制作床铺和置物棚的剧情。

沼泽

攻略提示 如果各位玩家没有乔迁新居的话，又将是一段长路途。这次的目的地是“大森林”东边的沼泽地段。出发前别忘了准备多点便当和水果（这里建议把爱也一并带上，以便推动沼泽里的巨木，避免再次重复工作）。

来到森林后前往区域东边，这里会遭遇到上次拦路的老虎。由于老虎攻击判定很有问题，经常明明躲过攻击却还会被命中。为了避免不必要的损失，此战笔者建议使用鱼叉作战。消灭掉老虎继续向东前进即可到达“沼泽”。

由于在沼泽里无法进行奔跑，因此行动会比较消耗时间。这里要借助不断地推动木头来铺开道路，要注意“沼泽”的北边会遇到之前袭击爱的那头鳄鱼，如果时间充裕的话可以去消灭掉。通往下一个区域“湖边平原”的入口在沼泽地段的东方，而回去的路线强烈建议走在位于“沼泽”南方，此处推动巨木可以直接到达“外海滩”的北面，可谓相当节约时间。

制造木筏

辛苦通过了“沼泽”地带的两人来到了一处以湖为中心的地区，这里很象岛的另一侧面。勇气决定建造一艘木筏来渡过中心湖。

攻略提示 木筏一共要三次建造。材料为木桩和绳子，都比较容易得到。这次的要点在于筋力的维持，因为路上将要推动一些巨石和与老虎再次战斗。靠原地休息恢复筋力由于太耗时间，不是万不得已的情况下笔者不推荐使用；建议在准备建造木筏的材料时候也尽量多收集一些兴奋作用的蘑菇来保持筋力。

建造好木筏就可以使用。注意一定要两个主人公同时在场才能划动。湖南面可以通往主角们居住的山洞，而北面则是孤岛上的遗迹。进入前需要再次和老虎战斗。



遗迹、遗迹平原

攻略提示 遗迹和前作的构造基本一致，但谜题简单了许多，需要注意黑色砖块爬上去会扣除10%的HP，不到过不去的谜题还是不要轻易接触。关于谜题，由于比较简单，这里就不列出了。通过遗迹后能够到达“遗迹平原”，此处的西方可以建造第二个树屋。东北方的海滩则会发现一个救生艇，对以后达成结局有好处。

第一结局

回到“沼泽”地带，会发现最上方多出了一根巨木，推动后能够到达“大森林”的最北方。PM17:00在此处按提示点燃烽火后可以遇到直升飞机，两位主人公被救出。

第二结局

原路回到“遗迹”（注意，是按原路，不能从快捷路口）时会发生强烈的地震。这时候原来中间路段的门被开启了，进入到最深处会发现使用“遗迹平原”那艘救生艇的人，但由于刚才的震动，他已经临近死亡。他会交给勇气一台通讯机，并告诉勇气救援队到达的消息，之后救援队到来并帮助勇气与爱安全脱离海岛。



那是一个很久很久、在玛娜女神诞生之前的故事，
从一个谜样的遥远空间到来的
大魔女 将世界陷入了无尽的
黑暗。

她的名字叫维尼斯

魔女虽然被树的守护者毁灭
但是、那个黑暗的诅咒、
贯穿了许多空间、降临在了所
有的世界

以后、还有一个从未诉说的传
说

从前 世界被黑暗所吞噬之时
玛娜女神用那光辉的玛娜之
剑

将毁灭世界、化身为英雄的种
族 分别封印在了八颗宝石之
中

黑暗离去了 世界开始了重
生

而玛娜女神 化为一棵年老
的大树

在不为人知的遥远古城 持续
地守护着世界

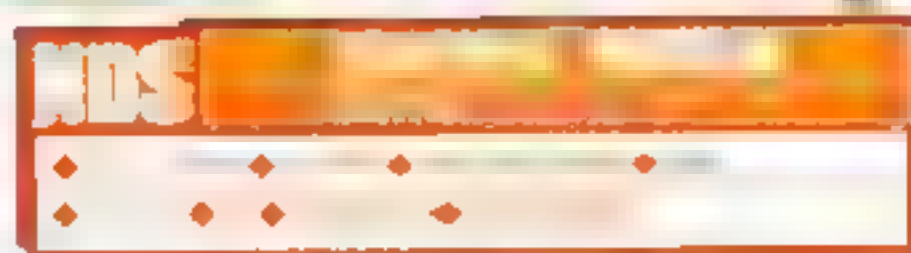
流逝了多少的岁月 世界被宁
静所包围

可怕的黑暗 又降临了世界
有座小岛的古城

那冰冷又锐利的魔爪 打算撕
裂平静世界的静寂

文 胧月 美编 澄香

“《圣剑传说》系列”自从NDS的《玛娜之子》开
始就一直存在不断的变化 而这次的《玛娜英
雄》则完全颠覆了传统 改成了即时战略在NDS
上华丽登场



玛娜之书

基本操作篇

选取

《圣剑传说 玛娜英雄》的选取操作相当方
便，你将有二种方式来选取你自己想要的队
伍。第一种方式是在屏幕上直接点击单一单
位，这种操作推荐在非选取状态下，也就是
没有控制其他单位的情况下使用，否则容易
造成失误。第二种是直接点击屏幕下方的图

标，不同的类型的单位会有不同的显示，在
受到攻击的时候，图标还会发生变化，方便
玩家选取。按下X键可以选取同一种类的单
位，对于战略性很高的本作来说非常有用。
第三种方式是点击屏幕右边的选取按钮，这
时候整个游戏会暂停，在下屏画一个圈就可
以选取该范围内的单位。

移动

选取单位后点击屏幕上想要移动的地方，该单位就会自动选择最近的路线移动到那里。本作中的单位只能进行四方向移动，所以在感觉上有些迟缓。飞空艇也可以进行移动只不过必须在锚点抛锚才能正常使用。

装备

只有英雄单位才能进行装备，分为首装备、腕装备和指装备。首装备主要用来增加英雄的HP和攻击范围，腕装备能够提高英雄的攻击力，指装备主要提高英雄的攻击速度。另外某些装备还能拥有隐藏的能力，具体请参考后面的表格。

采集

《玛娜英雄》中共有两种资源，一种是矿石资源，另一种是食物资源。采集这些资源需要利用到“工兵MOB”类型的单位，选取该类单位后直接点击资源就可以进行采集。每次采集增加1点资源。

建造

游戏中一共有召唤建筑、辅助建筑和祭坛三种建筑物，只要搜集足够的矿石就可以在飞空艇中建造。召唤类建筑又分为六种，用来召唤各类型的MOB。辅助建筑指的就是回复塔，建造完该建筑后只要处于飞空艇周边范围内都可以缓慢回复单位的HP。祭坛是用来进行召唤兽攻击的，前提是必须先得到对应的玛娜精灵。

神兽祭坛召唤表

祭坛名称	消耗矿石	魔法效果
火之祭坛	20	敌人全体火焰攻击
土之祭坛	20	敌人全体石化效果
光之祭坛	22	敌人全体迷惑效果
木之祭坛	22	敌人全体睡眠效果
水之祭坛	24	敌人全体冰雪攻击
风之祭坛	24	敌人全体麻痹效果
月之祭坛	26	敌人全体HP吸收效果
暗之祭坛	26	敌人全体黑暗效果

攻击

游戏的中单位的攻击动作是自动进行的，不过由于AI的问题，在一些情况下，单位会傻傻地等着敌人到自己的攻击范围内，而并不会发动主动攻击。远程单位如果和目标离得太近，也是不会发动攻击的。

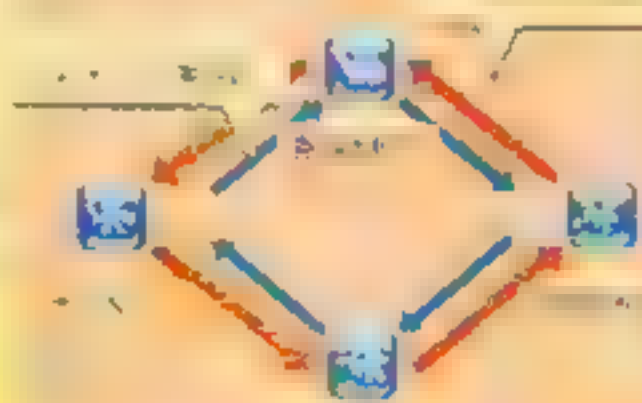
精灵

除了道具，英雄还可以装备玛娜精灵，一个精灵只能装备给一个英雄。使用方法是选取英雄后点击人物属性下方的魔法选项。一次战斗只能使用一次魔法。

名称	魔法效果
火之精灵サラマンダー	火焰攻击力增加10%
土之精灵ノーマ	石化机率增加10%
光之精灵ウィル・オ・ウイズ	自动恢复HP
木之精灵トリアート	睡眠机率增加10%
水之精灵ウンディーネ	冰雪攻击力增加10%
风之精灵ジン	麻痹机率增加20%
月之精灵ルナ	HP吸收增加20%
暗之精灵、バット	黑暗机率增加20%

MOB召唤

本作的可召唤兵种单位称为“MOB”。MOB一共有六种类型，分别是工兵MOB、步兵MOB、重装MOB、弓手MOB、飞行MOB和特殊MOB。工兵MOB主要负责采集，一般不具有战斗能力；步兵MOB的地面机动性最高，但HP值低；重装MOB的HP和攻击力很高，但攻击和移动速度就相对薄弱了；弓手MOB可以进行远距离攻击，利用地形进行迂回战术；飞行MOB可以飞跃地面的障碍，并且部分攻击对他无效；特殊MOB是专门为了某一种特殊用途而存在的，比如说能够在地下移动探路的穿山甲等。除了最初的工兵MOB，其他MOB召唤都需要消耗食物。



英雄特技介绍

罗杰(ロジェ)

半径5以内的己方MOB攻击力与防御力上升20%

尤里艾鲁(ユリエル)

半径5以内的己方MOB移动力与攻击速度上升

全部设施的作成所需矿石数减少

久加(キエカ)

半径5以内的己方MOB攻击力上升50%
全部设施的作成速度上升

特加利(テケリ)

半径5以内的己方MOB必杀技发动率上升30%

工兵MOB与特殊MOB的召唤速度上升

妮莉米娅(ニリーミヤ)

半径5以内的敌方MOB的移动力与攻击速度下降

飞空艇的移动速度上升

卡伍萨(カウサ)

半径5以内的己方步兵MOB攻击力上升30%，必杀发动率100%

步兵MOB召唤速度上升

每个英雄都有他相应的特技，只需要让该英雄出场，特技就会自动生效。

妮尔玛(アルマ)

半径5以内的飞行MOB攻击力上升30%，必杀发动率100%

飞行MOB的召唤速度上升

贝鲁加(ベルガー)

半径5以内(除工兵 特殊)的己方MOB HP缓慢回复

HP回复塔的可回复量提高

杰尔可(ファルコン)

半径5以内的弓手MOB攻击力上升30%，必杀发动率100%

弓手MOB的召唤速度上升

罗奇(ロキ)

半径5以内的重装MOB的攻击力上升30%，必杀发动率100%

重装MOB的召唤速度上升

杰尔德(ウアルダ)

半径5格以内的己方MOB防御力上升30%

敌人对航母的伤害值减半

玛娜之书

攻略篇

第1话

主人公罗杰是比丹王国的一名侦察部队队员。前不久，罗杰所在的小部队收到了国王亲自下放的紧急任务，目标是侦察兽人王国的军事情况。队长在出发前强调，这次进行的是绝密任务，大家要千万小心谨慎。

第2话

飞空艇在飞行到兽王城近郊的兽森时，突然受到了猛烈的攻击。主角醒来后发现，只有队长还保持着清醒的状态。他们决定下飞空艇调查一下周围的情况。

简要流程

完全的教学关卡，讲解了游戏大部分的基本操作，只要按照箭头提示去做就行了。关卡的最后会出现四个兽人，只需要派主角上场即可轻松通过。

第3话

兽人城堡受到比丹王国的攻击，侦察部队一行人前去调查，半路上却碰到了比丹士兵的阻拦。罗杰表明了自己的身分，但比丹士兵却说自己从来没听说过什么秘密侦察部队，非正规军以外的人全部要杀掉。无奈之下只好与他们开战了。战斗的同时，比丹国的大军已经杀

简要流程

还是带有教学性质的关卡。首先派英雄消灭掉附近的三个杂兵，等生产用工兵MOB将水晶矿采集完毕之后，把飞空艇牵弓到另一个锚点继续采集果实。当自己的小分队拥有4、5只重装MOB之后就可以去地图的右下角，摧毁特殊型MOB——弩车了。注意这时候还会有援军出现，但只要罗杰到达右下的石阶上就算胜利了。没有硬拼的必要。

到了兽人国的王城里。在这千钧一发的时刻，兽人国王挥箭斩杀出一条血路，逃了出来。

第4关 兽人国王逃出王城

兽人国王的飞空艇降落在了兽王城东北的一个小镇上，这里已经是一片火海了。国王盖扎出面制止比丹军肆无忌惮地杀戮，但并没有用。“杀！杀！一个兽人都不要给我留下，全部烧光！”兽人兵长吼着。看到这种情形，同样降落在此地的侦察队员们终于按耐不住自己心中悲愤的情绪，决定解救出兽人国王。

简要流程

本关目的是要阻止比丹军士兵屠杀村民，如果所有的村民都死亡的话，也算战斗失败。建筑“回复塔”可以建造了，资源足够的话最好造一个作为后期支援。大部分敌兵都比较分散，可以利用迂回战术，打完一支部队就回来回复，以减少不必要的消耗。地图右上方会有兽人前来支援，消灭左上的士兵长后，兽人王盖扎加入队伍。

第5关 比丹国攻打空中要塞

众人被盖扎的言行所感动，决定帮助他夺回自己的国家。但是仅仅凭几人之力是不可能和比丹国战斗的，兽王提出向他国求援。利用飞空艇，六人很快到达了位于世界最高峰的空中要塞。空中要塞的女王非常重视这件事情，她认为这是比丹王国向全世界开战的预兆。当下最紧要的事情是立刻通知其他国家，做好抵御进攻的准备。就在大家准备向冰之国进发的时候，一支由沙忍组成的小部队已经攻到城外了。虽然奋力抵抗，但还是阻挡不住不停涌入的比丹大军。空中要塞的女王被比丹国将军杀害了，公主决定放弃城池，和众人一起去别国求援。飞空艇首先降落在了圣光之都，这里由光之祭司执掌着政权。光之祭司原先并不打算去招惹比自己国力强几倍的比丹王国，但罗杰无意中说出的一句话却立刻让他警觉起来。“漆黑之镜”，这是在和比丹大将军对质的时候听见的。传说中它可以召唤魔物，让世界陷入黑暗。事不宜迟，还是先去冰之国调查个究竟吧。

简要流程

战斗开始后先消灭掉几个正在攻城的沙忍。接下来会有很长的一段时间没有敌人出现，抓紧时间发展兵力，并把部队调到城堡门口守卫。大约几分钟后，比丹军的飞空艇到达，大量的敌军会在四周出现。先抵挡住下方敌人的攻击，再派两支小分队分别解决掉左右两边的沙忍就可以结束战斗。空中要塞的战士阿尔玛加入联合军的队伍。

第6关 灼热的沙漠

到了灼热的沙漠，罗杰发现有一个女子正在受到沙漠忍者的攻击。帮助她击退敌人之后发现，原来她就是沙漠酋长的女儿法尔可。酋长为了金钱的利益，竟然和比丹军签定了同盟条约。法尔可坚决反对父亲的意见，毅然投奔了联合军。就在这时，大地散发出耀眼的光芒，一块巨大的玛娜水晶突然出现，传说中的火之精灵竟然就隐藏在这里。有了火精灵的帮助，相信剩下的战斗会更加容易。

简要流程

战斗开始后不用急着探索地图，整顿好队伍之后分别派两支小分队守住地图的中上和中下位置。在主角引发中央的剧情之后，抵挡住两边前来追杀法尔可的忍者部队。继续发展自己的军队，将两边的MOB都撤回中央，把法尔可包围起来。派一个英雄带领几个重装兵打倒最右侧的两辆投石车。这时候到了整个关卡最难的地方，大量的沙忍会不停地向法尔可一行人进攻，坚持守护住这位砂之公主就没有问题了。战斗结束后火之祭坛开放，法尔可加入队伍。



第10关

黄金街道

罗杰众人来到了草原王国的黄金街道，在郊外迎面撞上了自己恋人的弟弟尤哈尼。罗杰尽力想解释自己并不是为了个人利益而叛国，但是尤哈尼却一点都没有听进去，看来他对这次大规模的战争并不知情。“叛国者，给我去死吧！”又是一场被迫的决斗。战败的尤哈尼因为害怕而失足落下悬崖，罗杰悲痛万分，但又没有办法。“早点结束战争吧，这种事情以后再也不想看到了。”

简要流程

火精灵可以给英雄们很多帮助，不要忘了装备。飞空艇四周的资源各有一个怪物把守，优先解决。等兵力足够后，向地图中央的桥进发。这里有大量敌人，不过好在都不是很难对付。尤哈尼的攻击力很高，打起来很费时间。

第11关

峡谷中的飞龙

离开了黄金街道，前直就是草原城堡了。走在草原的峡谷边，警觉的罗杰发现周围的情况有些异常。果然，巨大的飞龙一匹接一匹从峡谷中飞了上来。这就是漆黑之镜所召唤出来的邪恶生物吗？不管怎么样，哪怕是牺牲，我们的战士都会奋勇前进的。

简要流程

由于本关的地形比较复杂，所以推荐使用弓手MOB作为主力。带队伍与草原王国的军队会合后，消灭掉几只分散的小恶魔。前面的战斗都很轻松，但真正恶心的是关卡后期比丹将军召唤出来的红龙。共会陆续出现四只，相当难对付。队伍能凑合的话尽量优先攻击比丹将军，尽快结束战斗，这样就不会造成太多的浪费了。



第12关

飞龙攻城

草原王国的主城也已经被大量的飞龙攻占了，等主角一行赶到的时候，出来“迎接”的是比丹王国强大的军队。

简要流程

由于到处都是城墙，所以本关在队伍的行进上会出现很多问题。资源方面比较分散，可以先制造几个特殊MOB把矿点的位置都探索清楚。推荐MOB依然是弓手，有时候隔着墙会出现意想不到的好效果。先将地图南面的敌人清理完毕，防守住比丹将军的进攻后就可以准备破坏敌人的飞空艇了。推荐把自己的飞空艇移动到边上的锚点帮助回血。飞空艇的HP非常之多，但没有攻击能力。注意消灭工兵MOB，切断敌人的资源供给。战斗结束后骑士加入。

第13关

飞龙攻城

俗话说的好，英雄难当大敌，好汉架不住人多，只好先暂时撤退了。下一站是雪原的魔法王国，比丹大军果然也已经攻到这里了，好在魔法王国不是好惹的，在女王的强大魔法下，所有的敌人都冻成了不能移动的雪人，剩下收拾残局的任务，就留给我们的主角了。正当人家得意之时，比丹国的将军使用漆黑之镜召唤出了大批军队，眼看又要守不住了，在太后的再三劝说下，女王和人家一块儿逃跑了。留下年迈的太后独自向寒光四射的比丹军走去。

简要流程

由于雪之女王的魔法，一开始只有大批既不会攻击也不会移动的雪人，派一个英雄过去慢慢打吧。趁这段时间多采集些资源，制造预备部队。等雪人消灭得差不多了，就可以把部队调移过来了。比丹国将军相当难对付，还有一定几率会让我方MOB变成雪人。战斗的同时注意继续召唤MOB增援就可以了。

第14关

飞龙攻城

飞空艇受到了飞龙的袭击，被迫降落在了雪原。雪之女王为了保护大家，拼尽全力使出

了强大的火焰魔法。虽然击退了所有的敌人，但却因为体力不支，最终倒在了雪地上。

简要流程

雪原的场景很小，注意在探索的时候不要吸引太多的敌兵。左上角有矿石可以挖掘，先抢占下来对战斗很有帮助。这关的难点在于有大量飞龙的进攻，主要以防守为主。等敌方资源都消耗地差不多了再去右下摧毁敌方的飞空艇。过关后雪之女王加入队伍。

第12关 光之古代遗迹

回到了圣都，大祭司告诉大家，要想毁灭黑之镜，必须集合所有精灵和圣兽的力量。根据传说，不远处的光明遗迹曾经有过圣兽的迹象。在一场艰苦的战斗之后，光之精灵终于入手了。

简要流程

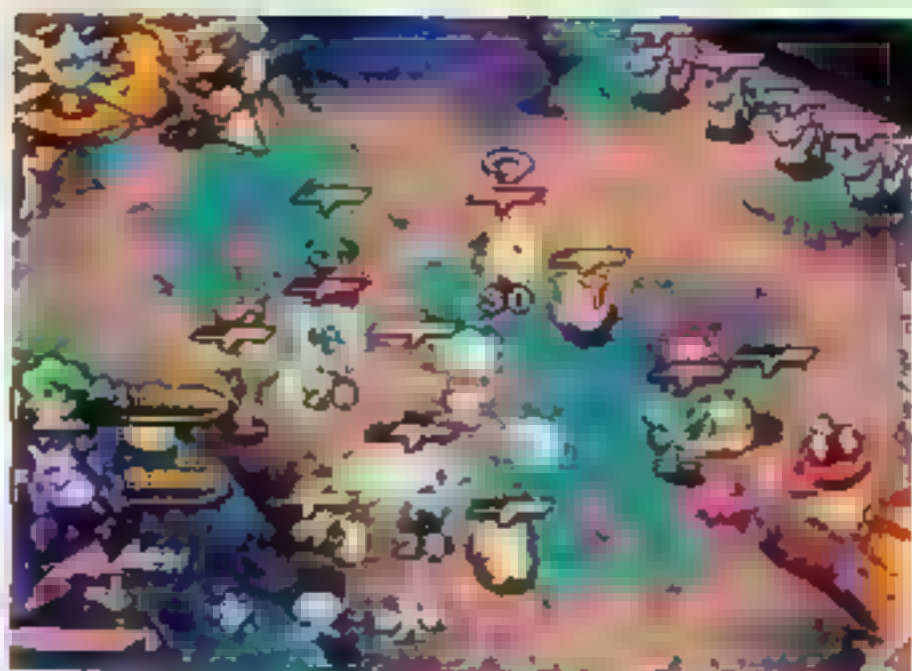
这一关的难度非常大，比丹国王会使用大范围的强力攻击技能，以我方现有MOB的实力，基本只有挨打的份。好在此关有一个重大的BUG，如果英雄们不走到固定地点的话，是不会有敌人出现的。这样一来，就可以先派工兵MOB采集资源，等所有资源都收集完后再发动攻击。国王四周的敌人大部分都是飞行系MOB，建议多召唤些飞手，会有效地降低难度。总攻的时候只需要消灭国王就可以了，其他区域的敌人基本可以无视。过关后，光之精灵加入。

第13关 巴鲁斯村试炼

下一个目标是巴人王国的桀海。没想到沙之要塞的酋长早已经埋伏在这里，要劫走自己的女儿，大家当然是不愿意了。这是一场父女之间的战斗，为了各自不同的目标。

简要流程

本关的目标是消灭所有的忍者落穴，许多落穴的位置都相当隐秘，注意多转换视角观察。一般来说，忍者落穴前都会有小队忍者守护，落穴中也会不停出现增援。多多利用回复塔加血，不要轻易浪费每一个MOB的兵力。最后是和酋长的决斗，群殴即可。



第14关 冰之女神像试炼

由于飞空艇不能进入利窟，大家只好下来步行。就在这寒冷刺骨的地方，竟然也会碰到比丹的军队。没有了飞空艇的补给，这下危险了。

简要流程

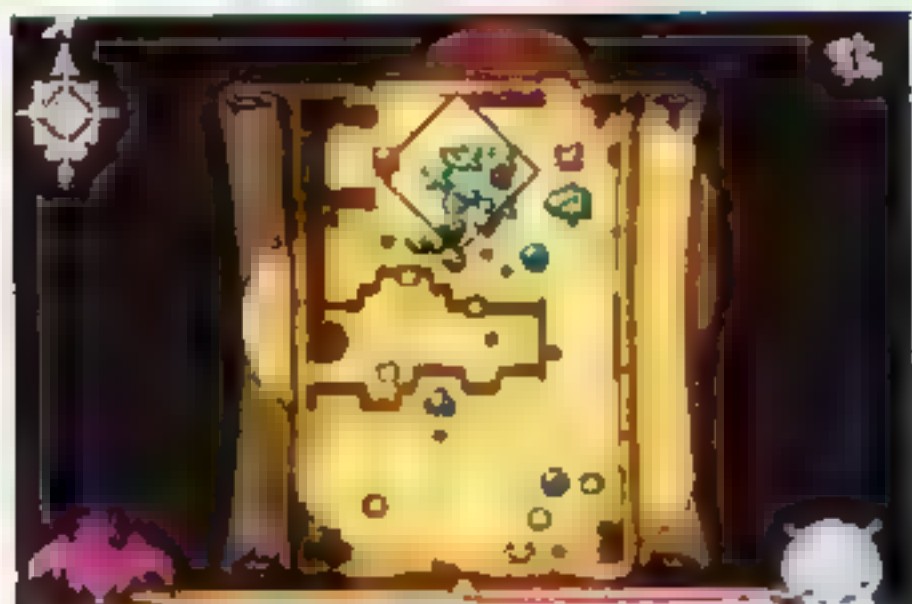
由于是在冰利窟中，所以本关不能使用飞空艇建造任何兵种。但游戏也相应地增加了一个玛娜女神像来代替回复塔补充同样的HP。解决路上的龙后，直冲中央消灭比丹将军。东边出现的援军对玩家的影响不大，如果前面没有损失太多兵力的话，绝对是可以轻松搞定的。过关后获得冰之精灵。

第15关 圣都的工房试炼

圣都水堡の迷宮は、超巨大の飛行艇帶領它到圣都之后，大祭司发现了遗留在飞空艇上的远古秘器次元魔导炮，但是发动它需要巨大的水晶能量，为了节约资源，只好先暂时放弃生产，靠仅存的兵力来搜集宝贵的水晶。在凑齐了所有能量之后次元魔导炮终于发

简要流程

和上一关一样，本关也没有飞空艇可以召唤MOB，所以只好利用现有的兵种进行守卫。魔导炮的发射必须凑齐三个矿点的资源，前两个矿点就在飞空艇边上，而且没有敌人的骚扰，可以派工兵MOB分头采集。第三个矿点在敌方飞空艇的边上，整理下军队后集中火力进行对其发动进攻。飞空艇会不停地出现，只要封锁了它的矿点就能避免它继续生产敌兵。迅速抢完第一个矿点的资源，就可以结束战斗。



射了，敌方的主舰受到了重创，大将军下令立刻撤退。这是联合军的第一次值得纪念的胜利，伟大的圣都终于保住了。现在联合军中有两种不同的分歧，有的希望乘胜追击，而更多的意见是先休整一下军队。由于暗之精灵的下落目前还不明朗，罗杰自愿提出，利用这段时间去寻找风之精灵。

第17关 风之精灵

不出所料，这里也已经被比丹大军封锁了。在众人的猛攻之下，比丹将领竟然无耻地使用了自爆魔法。巧合的是，这一爆正好唤醒了沉睡的风之精灵。

简要流程

相当简单的一关，首先将食物资源采集完，然后牵引飞空艇去下方的矿点采集矿石。派三个英雄消灭掉敌方的飞空艇之后BOSS就会出现。比丹将军的攻击力和HP都不是很高，所以不需要理会周围的杂兵，矛头直指BOSS杀过去就可以了。

第18关 兽王城

带着风之精灵回到圣都的时候，联合大军已经安排好了反攻的计划。由圣京国王带领其他人从黄金街道进攻，而罗杰等人先去月之塔寻找月之精灵，然后在兽王城与联合军汇合。月之塔是兽人王国祖先的灵魂长眠之地，众人的到来显然不受欢迎。盖扎用自己兽人王的身分命令灵魂们，在兽人族最危险的时候，应该有一种团结的力量。兽人的灵魂们承认这一点，但月之精灵必须靠自己的力量才能获得。就在罗杰寻找到水晶的时候，尤哈尼突然出现。战争是残酷的，最终，这位年少的勇士还是死在了罗杰的面前。“我的姐姐，就托付给你了……”这是少年最后的一句话。

简要流程

直接进入月之塔，沿路采集资源。到达月之祭坛的时候，尤哈尼会带领大量敌兵出现。最好的办法是先使用召唤兽消耗掉杂兵大部分的HP，然后使用重装MOB冲进敌阵围攻尤哈尼。否则杂兵会不停地被召唤出来，连一次接近尤哈尼的机会都不会有。

第19关 兽王城

在精灵的帮助下，兽王盖扎终于夺回了自己的王城。奇怪的是比丹的大军并没有及时赶来，原来这也在比丹女将军巴吉利奥丝的计划之中。趁联合军不在，突袭了圣都。光明祭坛虽然使出了强大的光明魔法，却被巴吉利奥丝轻易地反弹了回来。一瞬间，黑之镜破碎了，世界各地升起了数根黑色的光柱。“看来已经到了第二阶段了，世界将被异次元的光芒所吞噬。”在女将军的笑声，天暗了。

简要流程

先把飞空艇牵引到城门边的矿点处采集资源，集中精力制造飞翔MOB和弓手MOB。冲入兽王城后，会发现一头飞在空中的黑龙，用飞行MOB和弓手MOB迅速消灭。虽然会不停地涌出大量的敌人，但是已经没有必要管他们了，直接把飞空艇开到城墙上的锚点即可。

第20关 兽王城

对这个忽然而来的转变，联合军们失去了前进的方向。法尔可提出先回到沙之要塞，和自己的父亲做一个了断。“我的野心啊，就在这里破灭了。”被打倒的沙之酋长懊悔地说。

简要流程

本关的关键就是资源的抢夺，尽量快速地占领地图上的资源点，否则兵力会相当紧缺。路上的火炮最好用重装MOB先行摧毁，否则会损失很多HP。攻击BOSS的时候要小心，酋长的攻击力非常可观，主角最好不要去参加战斗。或者还有个无赖的方法就是拼命地召唤采集用MOB，把BOSS围住。其他的MOB全部和英雄去攻击飞空艇。

着。有时候，过于贪婪的欲望反而会招来毁灭。“你走吧，其实我不是你的亲生父亲，你是个孤儿。”“不，无论怎样，你都是我的父亲。”法尔可深深鞠了一个躬，在灼热的沙漠上留下了一个粉色的背影。

第10章 大地的呼唤

在联合军的率领下，各国反抗势力纷纷崛起。空中城寨、草原王国、兽人王国、魔法王国陆续收复，但是黑之镜碎片的影响依然残留在世界各地。现在只有来到世界的最高峰，寻找传说中的守护兽了。从守护兽口中得知，黑之镜就是远古时代魔女所遗留下来的邪恶之物，而巴吉利奥丝的计划就是将世界全部坠入黑暗的异次元。一起战斗的时间很久了，既然国家已经收复，几位国王也必须回去了。大家在圣都告别，罗杰和他的侦察部队则由守护兽带领，去寻找消灭黑之镜的办法。

简要流程

这关推荐派雪之女王上场，她的大范围远距离攻击可以很方便地在复杂的地形中攻击敌人。比丹国将军会在山顶埋伏大量的敌兵，不要硬冲上去，可以利用远距离的弓手MOB和英雄根据地形打迂回战术。消灭掉飞空艇后，就只剩下血牛型的BOSS了。

第11章 冰火两重天

守护兽牵引着飞空艇，降落在西南的一个冰岛上。罗杰意外地发现，自己的恋人艾蕾娜竟然也在这里。“我听到了巴吉利奥丝将军的话，国家输掉了战争，我的弟弟也不幸去世了。而这一切，都是因为有你。”艾蕾娜冷漠的表情让罗杰很吃惊。“我只是想快点结束战斗而已。尤哈尼的死，是个意外。”“不要再寻找借口了，罗杰。来一决胜负吧。”敌人的赠

简要流程

本关总共需要发射一次魔导炮，每次发射需要消耗10个水晶。艾蕾娜和两只乌龟MOB都会不停地复活，靠弓手MOB和飞行MOB守住就行了。那几只会飞行的工兵MOB一开始就派他们去另一端采集，这样可以提高采集的效率。通关后暗之精灵入手。

援接连到来，危机时刻，几位国王又再次出现，原来他们是借助冰之万物的力量赶来的。“战斗还没有结束，我们怎么能够抛下勇士们不管呢？”联合军再次凑到了一起。这就是战争的结果，无论是恋人还是朋友，一但为不同势力而战，就只能成为敌人。

第12章 王都的毁灭

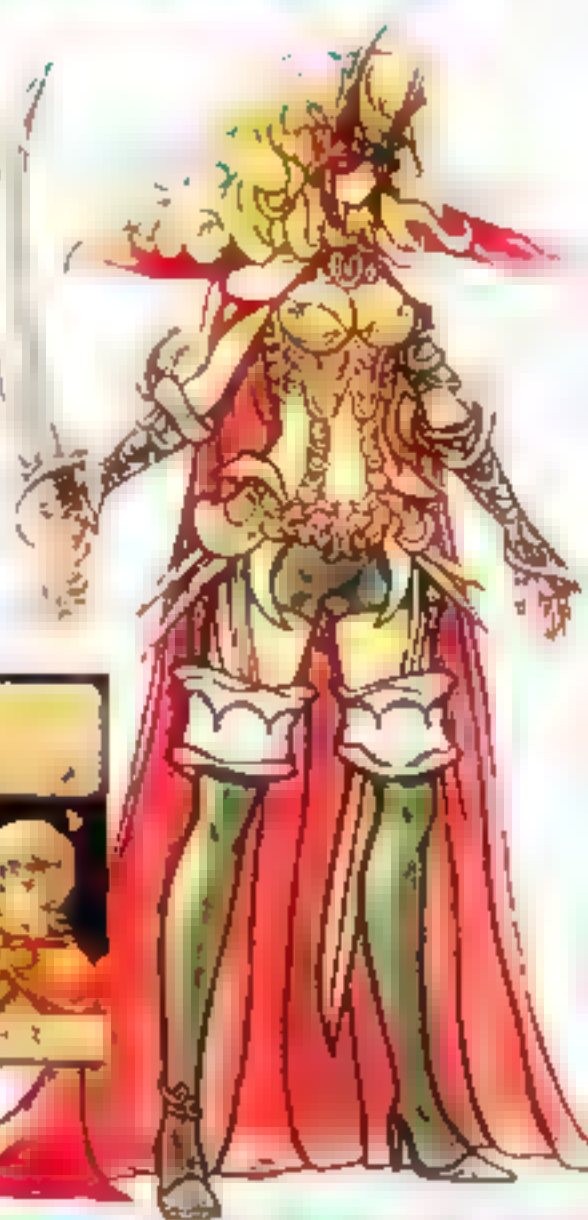
终于回到了一切开始的地方，比丹王国。年幼的国王和巴吉利奥丝将军都在这里。“投降吧，放弃你们的计划。”罗杰喊道。“没用的，黑之镜已经吸收了战争所带来的一切力量——人类的痛苦、绝望、愤怒还有死亡。”果然，世界各地的黑之镜碎片开始闪耀，国王和巴吉利奥丝将军乘上飞空艇逃跑了，走之前还破坏了整个王都。

简要流程

敌方的飞空艇在地图的左上角，派几个弓手MOB和重装MOB过去清理沿途的几个小杂兵。敌方会召唤出两只黑龙，不过当它飞起来的时候可以很轻松地使用弓手狂射。总攻的时候最好把飞空艇飞过去帮忙回复HP。BOSS优先消灭将军，至于国王可以慢慢地磨。

第13章 幻术师的阴谋

现在要阻止这一切的发生就必须破坏黑之镜的召唤阵了。在王都郊外的森林，联合军们忽然感觉到了幻术的存在，这当然是黑之镜碎片在作怪。



简要流程

首先要破碎四个小黑之镜碎片，前三个在地图右侧，最后一个位于大镜子后方。整完兵力之后首先让英雄带领一支部队从右侧进攻，最后一块推荐派飞行MOB攻击。注意在没有打碎最后一块镜子前千万不要派英雄接近大镜子，否则只有挨打的份。等四面镜子都破碎了之后就可以发动总攻了，黑之镜碎片会放出幻术变化成英雄们的样子，不过在攻击力和HP上都相差太远了。

兽化身为玛娜之剑，在六个精灵的环绕下，等待着拯救世界的英雄。

第10关 混沌破坏神降临

在虚幻的世界里，教主利用黑之镜碎片挡住了众人的去路，继续追吧。

简要流程

四面黑之镜会不停地放出魔物进行攻击。每一面都需要使用特定的兵种来消灭，分别是飞行MOB、步兵MOB、弓手MOB和重装MOB。如果想稳中求胜的话推荐采集沿途的所有资源，召唤神兽来磨去一个BOSS的大部分HP。使用群殴战术分别干掉女将军、国王和主教此关流程就结束了。

第11关 混沌破坏神降临

混沌的破坏神降临在了这个世界上，这已经是最后的战斗了。

简要流程

总的来说，游戏的最后一战一般都不是最难的。要注意的是本关的采集有一定的规律，按照右下角、左下角、左上角、右上角的顺序就可以避免在采集的途中受到BOSS的攻击。BOSS混沌破坏神会进行两次变身，第一次变身时一共会出现5个虚像，只有其中只有一个是真的。使用弓兵MOB加重装MOB的组合就可以轻松搞定。变身后的BOSS会使用超大范围的攻击魔法并且频繁地瞬移。推荐先使用召唤兽攻击，再不停地派重装MOB进攻。软磨硬泡后，这个世界终于平静了。

一切都结束后，世界又恢复了原样。结局并不是完美的，但英雄的故事将会永远地流传。数年后，等待着的，将是新传说的开始……



第12关 混沌破坏神降临

在黑之镜破碎的一刹那，一股强大的力量将飞空艇吸收了进去。一个幽冥般的声音响起：“欢迎回来，弟弟。”原来，这个地方叫幻影宫，而罗杰的父辈们都是历代的主教，现在站在众人面前的正是罗杰的舅舅。“来吧，让我看看你真正的实力。”

简要流程

本关不能使用任何精灵和召唤兽。一开始不会出现任何杂兵，采集完资源之后一齐冲向左上的祭台。派大部分兵力清理周围的杂兵，再派四个重装MOB礼除罗杰以外的英雄围攻BOSS。幻影教主会使用保护罩防御攻击，必须等保护罩失效后才会受到伤害。

第13关 混沌破坏神降临

虽然打败了教主，但剩下的时间已经不多了。黑之镜真正的力量马上就要展现出来，就连圣域都受到了污染。为了拯救这个世界，罗杰驾驶飞空艇进入了黑之镜中的异世界。守护

简要流程

首先不要急着拔剑，消灭掉矿点周围的杂兵后，开始采集周围的资源。发展的同时要注意前来骚扰的黑龙。万事具备之后让罗杰单独前去拔剑，大量黑龙和杂兵会涌入。撑过这一次进攻后，就可以去攻打BOSS了。当主教的HP下降到1/2的时候，比丹国王会再次出现。他们的攻击方式和前一关基本相同，但HP增加了很多，食物不够的话可以使用月之祭坛回复全军的HP。

玛娜之书

研究篇

全装备资料

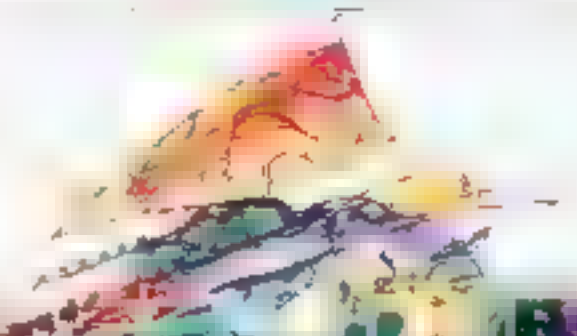
首装备

磁力のくびわ	HP+40 麻痹无效
兵士のまんじょう	范围+1 攻击速度-10
銅のクサリ	范围+1 攻击力-5
銅のヘンダット	范围+1 HP-40
十つくりオブラー	HP+50 混乱无效
战士のまんじょう	范围+1 攻击速度-5
銀のクサリ	范围+1 攻击力-3
銀のヘンダット	范围+1 HP-20
あまたかマフ	HP+80 冰雪攻击无效
騎士のまんじょう	范围+2 攻击速度-10
金のクサリ	范围+2 攻击力-5
金のヘンダット	范围+2 HP+40
清水のくびわ	HP+70 火焰攻击无效
古のまんじょう	范围+2 攻击速度-5
古のクサリ	范围+2 攻击力-3
古のヘンダット	范围+2 HP-20
狼狼のくびわ	HP+80 石化、麻痹无效
狼士の証	范围+3 攻击速度-10
グリーンソグメ	范围+3 攻击力-5
ゴラルジュエル	范围+3 HP-40
魔狼のくびわ	HP+90 迷惑、黑暗无效
劍匠の証	范围+3 攻击速度-5
响龍のクサリ	范围+3 攻击力-3
パールジュエル	范围+3 HP-20
金狼のくびわ	HP+100 麻痹、黑暗、毒无效
圣騎士の証	范围+3 攻击速度-3
明星のクサリ	范围+3
ラビスジュエル	范围+3 HP-10
死狼のくびわ	HP+110 睡眠、迷惑、混乱无效
斗士の証	范围+4 攻击速度-10
グレイブエル	范围+4 攻击力-5
アレクサンドラ	范围+4 HP-20
龍のふねかざり	HP+120 火焰攻击、冰雪攻击无效
英雄のまんじょう	范围+4 攻击速度-5
流星のクサリ	范围+4 攻击力-3
魔神のくびわ	HP+130 火焰攻击、冰雪攻击、石化无效
霸王のまんじょう	范围+4 攻击速度-3
太陽のクサリ	范围+4
弓のくびわ	HP+60 空攻击力两倍、地攻击力减半
魔法のまんじょう	范围+2 攻击速度-5 混乱无效
蛇眼のクサリ	范围+2 攻击力-3、毒无效
ヒーストの玉石	范围+2 HP-20 麻痹无效
地上のくびわ	HP+70 空攻击力两倍、重攻击力减半
ギルドカード	范围+2 攻击速度-3、冰雪攻击无效
花柄のクサリ	范围+2 睡眠无效

ローラットの玉石	范围+2 HP-10 迷惑无效
飛翔のくびわ	HP+80 重攻击力两倍、空攻击力减半
ヘアのまんじょう	范围+3 攻击速度-5、黑暗无效
家室のクサリ	范围+3 攻击力-3 石化无效
ブオルセナの玉石	范围+3 HP-20 火焰攻击无效
番装のくびわ	HP+90 地攻击力两倍、空攻击力减半
炎魔のまんじょう	范围+3 攻击速度-3、火焰攻击无效
約束のクサリ	范围+3 石化无效
アルテナの玉石	范围+3 HP-10 冰雪攻击无效
破滅のくびわ	HP+100 对地、弓、空、重防御减半、攻击两倍
圣なる証	范围+3 攻击速度-2 黑暗无效
エンジェル	范围+3 迷惑无效
ウノテルの玉石	范围+3
耐地のくびわ	HP+110 对地防御四倍、攻击减半
耐震のまんじょう	范围+4 攻击速度-10 对重防御4倍、攻击减半
耐飛のクサリ	范围+4 攻击力-5 对空防御4倍、攻击减半
耐弓のヘンダット	范围+4 HP-20 对弓防御四倍、攻击减半
外聖のくびわ	HP+120 弓、飞攻击力两倍、地、重攻击力减半
運のカー	范围+4 攻击速度-5 地重攻击力两倍、弓、空攻击力减半
ムソフラー	范围+4 攻击力-3 地、空攻击力两倍、弓、重攻击力减半
戦魔のくびわ	HP+130 弓、重攻击力两倍、地、空攻击力减半
忍のくびわ	范围+4 攻击速度-3 地、弓攻击力两倍、空、重攻击力减半
ブラフオーキス	范围+4 空、重攻击力两倍、地、弓攻击力减半
神将のヘンダット	范围+4 HP-10 地以外攻击防御两倍、地攻击防御减半
ラビのくびわ	范围+4 HP+50 地、弓、空、重攻击力减半、防御力两倍
トレットの御守り	HP+130 火焰攻击、石化、冰雪攻击麻痹无效
ブレストナエーン	HP+130 所有异常无效、地、弓、空、重攻击力减半、防御力减半
オノキス	HP+130 地、弓、空、重防御力减半
ハネオチエ	HP+130 地、弓、空、重攻击力减半
アニス	范围+4 地、弓、空、重攻击力两倍、防御力减半
聖劍のカリッ・龍	范围+4 火焰、石化、冰雪攻击、麻痹无效、地、弓、空、重攻击力两倍、防御力减半
リナ・ネ・ウ・ス	范围+4 所有异常无效、地、弓、空、重攻击力两倍、防御减半

腕装备

装备名称	能力数值与特殊效果	装备名称	能力数值与特殊效果
ガットレット	攻击力+5	あふかいてて	HP+60 冰雪攻击无效
盗賊のて	攻击力+3	封呪いグローブ	攻击力+22 HP 10
重装のて	HP+20 地攻击力两倍 空攻击力減半	祭のうでわ	攻击力+22
マフーグローブ	攻击力+10	自水のて	HP+70 火焰攻击无效
よかねのうでわ	攻击力+10 HP 20	ラスメイグローブ	攻击力+24
飛翔のて	HP+30 重攻击力两倍 弓攻击力減半	カノイケフリス	攻击力+24 HP 20
メタルグローブ	攻击力+15 攻击速度 10	トノサチのて	HP+60 石化无效
そよかせのうでわ	攻击力+15 HP 40	业火のグローブ	攻击力+28 HP 10
地上のて	HP+40 弓攻击力两倍 重攻击力減半	永匹のうでわ	攻击力+28
フルメタルグローブ	攻击力+15	マロトリのて	HP+90 睡眠无效
ハラのうでわ	攻击力+15 HP 20	茎なるグローブ	攻击力+34
弓のて	HP+50 空攻击力两倍 地攻击力減半	生命のうでわ	攻击力+34 HP 20
ハイ・フリスト	攻击力+20 攻击速度 10	理性のて	HP+100 迷惑无效
风神のうでわ	攻击力+20 HP 40	マツタケグローブ	攻击力+38
黒曜のて	HP+60 弓 空攻击力两倍 地 重攻 击力減半	くとりまのうでわ	攻击力+38 HP 10
ゴースト・ソート	攻击力+20 HP 20	光明のて	HP+110 黑暗无效
アースプレス	攻击力+20	耐飛のグローブ	攻击力+40 空攻击力減半 防御力4倍
秘傳のて	HP+70 地 重攻击力两倍、弓、空攻 击力減半	耐弓のうでわ	攻击力+40 HP 20 弓攻击力減半 防 御力4倍
盐の手甲	攻击力+25 攻击速度 10	战王のて	HP+120 对空 弓防御力两倍 对地 重防御力減半
悪运のうでわ	攻击力+25 HP 40	冰封のて	攻击力+40 对地 重防御力两倍 对 空 弓防御力減半
ルノのて	HP+80 地 空攻击力两倍 弓 重攻 击力減半	ト・ウフル	攻击力+40 HP 10 对地 空 防御力 两倍、对重、弓防御力減半
灰の手甲	攻击力+25 HP 20	制王のて	HP+130、对重、弓防御力两倍、对地 空防御力減半
必中のうでわ	攻击力+25	炎石のて	攻击力+45 对地 弓防御力两倍、对 重、空防御力減半
奥义のて	HP+90 弓 重攻击力两倍 地 空攻 击力減半	巨人のて	攻击力+45 HP 10 对重 空防御力两 倍 对地 弓防御力減半
圣水の手甲	攻击力+30 攻击速度 10	神勇のて	攻击力+50 重装以外攻击防御两倍 重装攻击防御減半
幸运のうでわ	攻击力+30 HP 40	ラビのけだま	攻击力+40 HP 50 地、弓、空、重攻 击力減半 防御力两倍
禁咒のて	HP+100 地 弓攻击力两倍 空 重攻 击力減半	ガイアのグローブ	HP+130 睡眠 毒 混乱无效
血の手甲	攻击力+30 HP 20	ロウ・ト・ロ	攻击力+40 所有异常无效 地 弓 空 重攻击防御減半
夜目のうでわ	攻击力+30	ホノナ・ウル	HP+130 对地 弓 空 重防御減半
贤者のて	HP+110 空、重攻击力两倍 地 弓攻 击力減半	ハネナ・ウル	HP+130 对地 弓 空、重攻击減半
キガ・スグローブ	攻击力+35 攻击速度 10	アースの右手	攻击力+60 地 弓 空 重攻击两 倍 防御減半
かいのて	攻击力+35 HP 40	圣剣のかた・・幻	攻击力+60 睡眠 毒 混乱无效 地、重攻击減半 弓、空攻击两倍 弓、空防御四倍
圣龙のて	HP+120 地 弓 重攻击力两倍 空攻 击力減半	マナ・ブリス	攻击力+60 所有异常无效 地 弓 空 重攻击两倍 防御4倍
ト・タノフリスト	攻击力+35		
流星のうでわ	攻击力+35 HP 20		
光の星のて	HP+130 弓 空 重攻击力两倍 地攻 击力減半		
ハデスグローブ	攻击力+40 HP 20		
エテノプレス	攻击力+40		
磁力のて	HP+40 麻痹无效		
风切りグローブ	攻击力+16		
おもらやのうでわ	攻击力+16 HP 10		
すつきりなて	HP+50 混乱无效		
くみれグローブ	攻击力+18 HP 20		
ギギガガワッカ	攻击力+18		



指裝備

裝備名稱	能力數值與特殊效果
ビーたまノソグ	攻击速度+4
オウのゆびわ	攻击速度+6
重装のネイル	HP+20, 对地防御两倍, 对空防御减半
ゴートソリツグ	攻击速度+8
骨のネイル	攻击速度+8 HP-20
飞翔のネイル	HP+30 对重防御两倍 对弓防御减半
ハリイソグ	攻击速度+14 攻击力-5
水層のゆびわ	攻击速度+14 HP-40
地上のネイル	HP+40 对弓防御两倍 对重防御减半
ハオバソリツグ	攻击速度+14
ミスリルのゆびわ	攻击速度+14 HP-20
弓のネイル	HP+50 对空防御两倍 对地防御减半
フェルトソグ	攻击速度+20 攻击力-5
黒影のゆびわ	攻击速度+20 HP-40
ブレイルネイル	HP+60, 对弓 空防御两倍 对地 重防御减半
スネークソグ	攻击速度+20
白光のゆびわ	攻击速度+20 HP-20
ハットネイル	HP+70 对地、重防御两倍 对弓、空防御减半
エブニーソグ	攻击速度+30 攻击力-5
オチノのゆびわ	攻击速度+30 HP-40
ロードネイル	HP+80 对地 空防御两倍 对弓 重防御减半
アモソソグ	攻击速度+30
木霊のゆびわ	攻击速度+30 HP-20
ダガーネイル	HP+90 对弓 重防御两倍 对地 空防御减半
オブダグソグ	攻击速度+40 攻击力-5
月光のゆびわ	攻击速度+40 HP-40
スピアネイル	HP+100 对地 弓防御两倍 对空 重防御减半
アイオールソグ	攻击速度+40
ネメーヌのゆびわ	攻击速度+40 HP-20
ノットネイル	HP+110 对空 重防御两倍 对地 弓防御减半
ミスルトウソグ	攻击速度+50, 攻击力-5
アウラのゆびわ	攻击速度+50 HP-40
ドラゴンネイル	HP+120 对地、空 重防御两倍, 弓防御减半
ラソグ	攻击速度+50
太陽のゆびわ	攻击速度+50 HP-20
アークネイル	HP+130 对地 弓 空防御两倍 重防御减半
オリハルコン	攻击速度+80
ダークマター	攻击速度+60 HP-20
磁力のネイル	HP+40, 麻痹无效
ソブールソグ	攻击速度+16
二日月のゆびわ	攻击速度+16 HP-10
オミリネイル	HP+50, 混乱无效
ストーンソグ	攻击速度+24
透明なゆびわ	攻击速度+24 HP-20
あつたがネイル	HP+60, 冰雪攻击无效
リビングソグ	攻击速度+32
おどるゆびわ	攻击速度+32 HP-10
湧水のネイル	HP+70, 火焰攻击无效
トウインクソグ	攻击速度+35
岩石のゆびわ	攻击速度+35 HP-20
理性のネイル	HP+80, 迷惑无效
ことだまりソグ	攻击速度+42

裝備名稱	能力數值與特殊效果
黒バラのゆびわ	攻击速度+42 HP-10
光明ネイル	HP+90 黑暗无效
イジヤソグ	攻击速度+45
封咒のゆびわ	攻击速度+45 HP-20
木の神霊ソグ	HP+100 睡眠、毒无效 弓特性获得
トコロリソグ	攻击速度+48
かざのゆびわ	攻击速度+48 HP-10
月の神霊ソグ	HP+110 混乱无效 地特性获得
耐地のソグ	攻击速度+50, 地上攻击力减半, 防御4倍
耐重のゆびわ	攻击速度+50 HP-20 重装攻击力减半 防御4倍
光の神霊ソグ	HP+120 迷惑无效, 弓 空攻击防御两倍 地、重攻击防御减半
水の神霊ソグ	攻击速度+50, 冰雪攻击无效 地 重攻击防御两倍 弓 空攻击防御减半
風の神霊ソグ	攻击速度+50, 麻痹无效 地、空攻击防御两倍, 弓、重攻击防御减半
暗の神霊ソグ	HP+130 黑暗无效 弓 重攻击防御两倍 地 空攻击防御减半
火の神霊ソグ	攻击速度+60, 火焰攻击无效 地、弓攻击防御两倍 空、重攻击防御减半
土の神霊ソグ	攻击速度+60 石化无效 空、重攻击防御两倍 地 弓攻击防御减半
リソグオブ・ゼロ	攻击速度+60, 弓以外攻击防御两倍, 弓攻击防御减半
ノビの目	攻击速度+60 HP-50 地 弓、空、重攻击防御两倍
ブクリソグ	HP+130, 迷惑、黑暗无效
オハリソグ	攻击速度+60 所有异常无效, 地、弓 空、重攻击防御减半
ホソ・ラヌエル	HP+130, 地、弓、空、重防御减半
パネコソグ	HP+130 地、弓、空 重攻击减半
アエスの目玉	攻击速度+60, 地、弓、空、重攻击两倍, 防御减半
聖剣のかけら・属	攻击速度+60 迷惑 黑暗无效 地 重攻击防御四倍 弓 空攻击减半
マナ・ソグ	攻击速度+60, 所有异常无效 地、弓 空 重攻击两倍 防御4倍



光环
收录

PSP 使命召唤 胜利之路

◆ Activision ◆ FPS ◆ 2006 年 4 月 11 日 ◆ 美国

◆ 1-6 人 ◆ 39.95 美元 ◆ 无限制评级

继去年的《荣誉勋章 英雄》和《战火兄弟连 登陆日》之后，FPS玩家们终于盼来了“《使命召唤》系列”新作。本作包含了所有系列中出现过的任务类型，流畅出色的关卡设计，震撼人心的音效，使得在游戏刚推出没几天就已经获得了广大玩家的认可。从另一个层面上来看，《使命召唤》系列“新作”的出现，也代表了PSP平台三大战争主题射击游戏的全面开战。好！废话少说，现在就拿起手中的枪，跟随大部队的踏上通往胜利的大道吧。

游戏菜单

Resume Campaign

选择已经完成的关卡进行游戏

Load Campaign

读取记录

Multiplayer

多人游戏

Options

设置

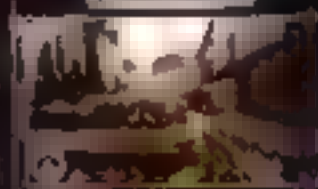
Bonus Material

游戏奖励

CONTINUE CAMPAIGN

- Abseilla
- Breacher H.Q.
- Elder Creek
- Lucky Thirteen
- Highway
- Hammer Park
- River Crossing

CALL OF DUTY



Bonus Medal

游戏操作

游戏中有4种操作方式供玩家自行选择。这也是体贴玩家的一种做法。加上游戏默认的目标瞄准系统，使得游戏的操作变得更为简单流畅。这四种操作方式中总有一款会适合你，至少不会是最糟糕的。

	操作A	操作B	操作C	操作D
X	视点下移	开火	开火	褐色键
△	视点上移	调查键	扔手雷	无作用
□	视点左移	扔手雷	精确瞄准	锁定视点
○	视点右移	上子弹	上子弹	扔手雷
摇杆	角色移动	角色移动	角色移动	角色移动
L	精确瞄准	锁定视点	平行左移	精确瞄准
R	开火	精确瞄准	平行右移	开火
←	上子弹	切换武器	切换武器	切换武器
→	切换武器 调查键	切换武器	褐色键	上子弹
↓	扔手雷	起立	起立	起立
·	蹲、趴、起立	蹲、趴	蹲、趴	蹲、趴
START		暂停		
SELECT		查看任务		

游戏系统

GREAT BRITAIN
Rhine Crossing

1.00

CALL OF DUTY.
WORLD AT WAR

OPTIONS

- Control Scheme
- Game Options
- Audio/Visual
- Restore Defaults
- Quit mission

Select Return to game Back

通往胜利之路！

美军任务 United States

STAGE 1 ALTAVILLA

三、刷行动

意大利奥特维尔地区

1943年9月18日

STAGE 2 SCAVENGER HUNT

THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS

送我们到达目的地 Ste Mere Eglise 现在情况紧急，更糟糕的是我们还没收到前方侦察员发回来的消息。

美国第82空降师大兵 丹尼尔·费格斯

底特律行动

法国圣梅教堂市

1944年6月6日

任务刚开始，德国士兵便发动了一次猛烈反扑，建议用身边的MG42机枪进行防御性射击，本作中的MG42没有枪管发热的限制。随后跟随同伴来到街道上，这时会开来一辆德军装甲车，如果不干掉车上机枪手的话，附近的敌人是怎么也杀不完的。看准时机快速绕到装甲车后面去干掉车上的人。街道一边的门内会出现敌人，干掉后顺势进入建筑物内，利用建筑二楼的机枪扫射下面街道上企图冲进来的德军，稍后从身后的楼梯下去。从车库穿到对面的建筑内，同样也要消灭这里的德军。来到草地时用同样办法干掉装甲车上的机枪手即可过关。



STAGE 3 GLIDER CRASH

收到“霸王行动”的指令，我们将会于夜晚空降到低地海岸西部，在那里我们将打通通往内陆的道路，这不是搞聚会，我们将会做我们应该做的事情，包括所有美国士兵，用尽所有的方法。

美国第82空降师大兵 乔纳森·夏普瑞特

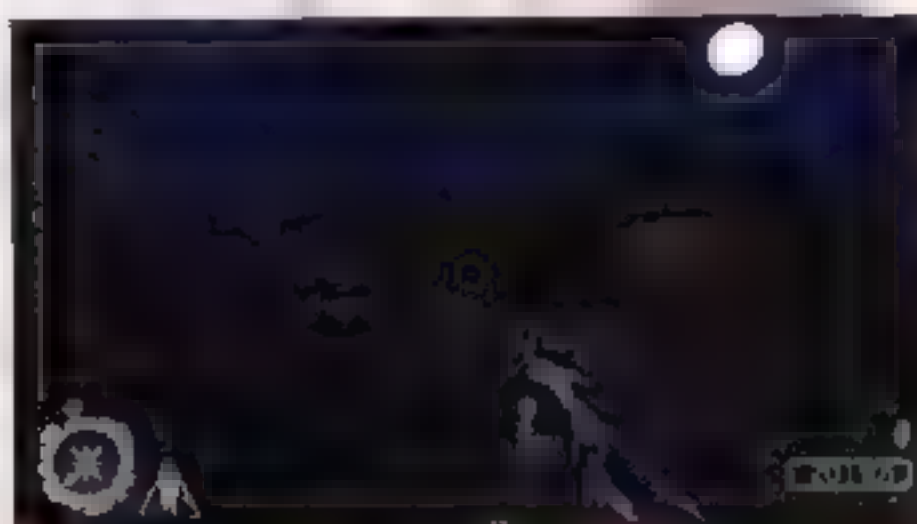
底特律行动

法国卡灵顿市

1944年6月6日

夜间执行任务，先与其他盟军士兵汇合，消灭飞机残骸附近的所有敌军后跟随队友继续探索。这里要小心街道两旁建筑的窗户内都有敌人。有些地方看似没路，其实只要跟着队友就没错，等待队友来帮你一脚踹开大门。半路要用火箭筒炸掉两辆德国装甲运兵车，注意别打到自己人身上。来到最后的指定地点时，就

要展开一场防守战了，此战颇有难度，但也非常快，建议多用步枪来精确打击。起初德军的两辆装满士兵的卡车会在远处停下，源源不断的士兵朝你冲过来。防守片刻后，德军的两辆装甲车又会破墙而入，优先干掉车上的机枪手后再慢慢与剩下的德军激战。



STAGE 4 LUCKY THIRTEEN

明天美军的空降部队将在奈梅根市进行空降，而我们则作为第一批先头部队已经前往目标地区上空，那也就意味着我们将会是第一批遭到德军高射炮和防空火炮的部队。

美国第82空中中队战斗员 保罗·范纳普

幸运十三

荷兰上空

1944年9月17日

相信玩过PC版系列前作的玩家肯定不会对本关陌生，经典的“打飞机”任务又和我们见面了。任务开始后先去指定位置架好机载机枪，射爆德军的空中干扰气球，然后就要开始真正的战斗了。战斗中玩家要尽可能快地击落来袭的德军战斗机，通讯员会在耳机内告诉你敌机将会出现的方位。在一个位置消灭掉一定数量的敌机后，还需要前往自机其他位置上的机枪位置进行战斗。反复几次才会命令你按下投弹开关，投下飞机上的重磅炸弹。



STAGE 5 NIJMEGEN

我们的目标是夺下奈梅根市大桥，这是为了让英国的装甲部队通过那里，这就像是奶

牛赛跑一样，我坚信我们能做到。

美国第82空降师中士 杰拉尔德 米勒

市场花园行动

荷兰奈梅根市

1944年9月19日

在敌人的火力压制下进入前方的建筑，与队友一起消灭屋子里的德军。跟随队友来到修理车库，从半开的卷链门爬出去。到达壕沟内等待侦察员回来，随后按下起爆装置炸毁前方的建筑。建筑炸毁后，周围会出现一些德军狙击手，拿起身边的狙击枪进行反击，消灭掉一定数量的敌人后进入炸开的墙壁。本关的目标是打通前往大桥的通路，而附近大楼内和街道上全是德军士兵，要先在二楼阳台处掩护友军干掉高处的德军狙击手，然后由队友带路来到地面，消灭掉街道两旁的全部守军后即可通过本关。



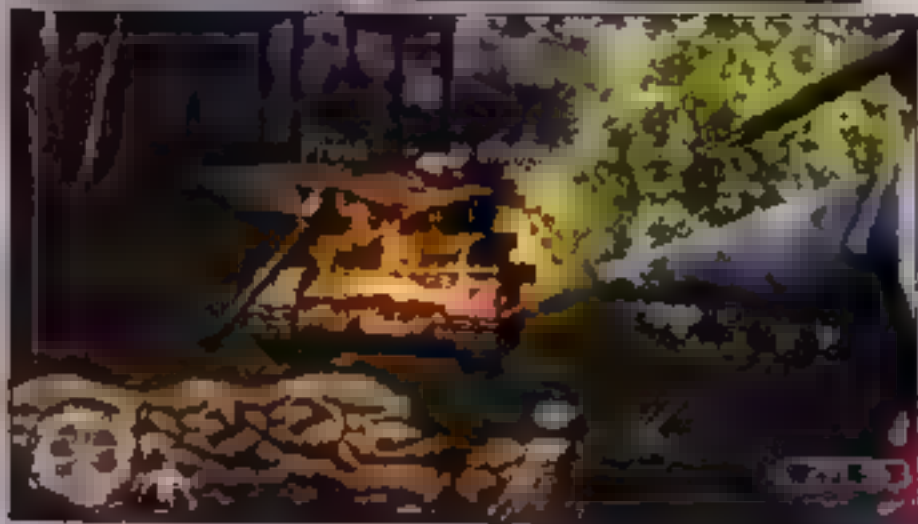
STAGE 6 HUNTER PARK

我们刚刚得到德军在能俯瞰到奈梅根市大桥的公园内设了一个大炮连队的消息。既然他们已经将炮口瞄准了大桥唯一的通路，那我们就准备潜入存有88毫米火炮的公园干点什么。

美国第82空降师中士 杰拉尔德 米勒

市场花园行动

荷兰奈梅根市



加拿大任务 Canana

1944年9月19日

跟随队友前进，发现并炸毁德军的火炮，随后还要陆续炸掉第二、第三门火炮。由于这里是一个类似花园的地方，所以各个路口一般都有敌人防守，一定要小心谨慎。最后来到一处高地，抢下一门88毫米火炮，操纵火炮来对远处的德军坦克等目标进行打击。要注意88毫米火炮的装弹速度奇慢，转向动作也很慢，往往是准心已经对准目标，但炮筒还没到位，所以一定不要急着开炮。另外德军坦克会狡猾地从边上小道绕到你面前，一定要小心。利用火炮炸掉所有可见目标后即可完成任务。



STAGE 7 RIVER CROSSING

在我们面前有条河，我们正计划坐橡皮艇横渡过去。接下来将展开一场血战，如果我们不能保证大桥安全的话，我们的坦克将无法到达阿纳姆市，而正在那里战斗的人们也不知道还能撑多久。

美国第82空降师大兵 杰森 维斯科特

市场花园行动

荷兰奈梅根市

1944年9月20日

乘坐橡皮艇登陆后，便来到了德军的防守阵地，这里的德军士兵就如同蚂蚁一般从附近暗堡中涌出来，最好优先清除掉几个隐藏在暗堡中的MG42据点。进入暗堡后也别忘了用MG42还击壕沟内被两面夹攻的德军士兵。跟随战友来到暗堡地下室，在军官办公室拿到文件。回到刚才的MG42处，让战友打开边上的铁门后沿着壕沟继续清扫附近的敌军。最后来到大桥附近击溃守桥的德军，自军的谢尔曼坦克终于也顺利通过大桥，美军任务到此也全部结束了。

STAGE 8 WOENS DRECHT

最高司令部决心要控制住斯凯尔特口岸在我们这里，我们正在计划夺取温斯德雷赫特镇的行动。而德国人已经在那里等着我们了，而且更糟糕的是，那里已经被德国军队搅得一团糟了

加拿大军队下士 艾伦·布拉德肖

斯凯尔特河会战
荷兰温斯德雷赫特镇
1944年10月16日

镜头转向加拿大阵营，战斗开始！先得原地防守一段时间，利用手中的狙击枪来打击对面建筑内的敌人火力点，坚持一段时间后开始冲锋，消灭街道附近的守军后跟随队友进入建筑内，在窗口处狙杀街道两旁建筑内的敌人。到达指定地点后发现路边有装甲车，这时队友会去埋设信号弹，而你就得利用狙击枪来掩护他，优先干掉装甲车上的机枪手，然后着重狙杀对面大楼内闪现的敌人。装甲车被炸掉后，又会出现一辆坦克，这时就得赶紧跑过去安装信号弹了。来到政府大楼前阵地，跑过去安装炸弹炸掉巡逻的坦克，进入大楼在一楼找到文件后要在1分钟内撤出大楼。



STAGE 9 SLOEDAM

我们必须夺下瓦尔赫伦岛，这样我们的补给船才能安全到达安特卫普。那里只有一条路能进入敌军控制区，那是一条狭窄的堤道。虽然我军的轰炸机已经帮我们削弱了德军的实力，但是我们仍旧在地狱中战斗！

——加拿大军队下士 艾伦·布拉德肖

偷渡行动
荷兰瓦尔赫伦岛
1944年10月31日

比较简单的一关，本关视野比较开阔，德军多半都躲在火车车厢内伏击你。好好利用步枪的精确瞄准来一一干掉守军。从某节火车尾

部穿越到战场的另一面，奋勇上前炸掉一辆坦克。在接下来的一个区域内的任务便是炸毁这里的德军高射炮，利用狙击枪干掉远处的高射炮装弹手后自军飞机便会前来轰炸了。



STAGE 10 WALCHEREN

我们已经取得了宝贵的立足点，而德国人似乎在耍什么阴谋，如果不能维持好现状的话，恐怕迟早还是会被德国人给打回去的

——加拿大军队下士 艾伦·布拉德肖

偷渡行动
荷兰瓦尔赫伦岛
1944年10月31日

队友炸开墙壁后，顺势消灭屋子里的敌人，在上二楼前要注意，因为敌人会先扔个手雷下来。上二楼后在窗前使用MG42机枪向眼前目标射击，在打爆两辆装甲车后，德军坦克便会开来，这时要离窗口远一点，等待自己人把坦克收拾掉后跳下窗户。偷偷摸摸来到一小破木屋，用狙击枪清理掉远处的一小股德军士兵。接着跟随战友清理掉附近农场内的守军，当来到最后的目的地时就要操纵88毫米火炮来击毁远处慢慢开来的德军坦克。

STAGE 11 REICHSWALD

德国人已经开始让出莱茵河流域每英寸土地，我们要把那些家伙从壕沟里一个个揪出来

北部海兵团下士 托德·格辛乔

轰鸣行动
德国凯泊尔地区



1945年2月26日

本关又将在壕沟内作战，进入暗堡后用MG42扫射外面的德军，注意坦克对着你的时候要赶快离开射击口。消灭所有有生力量后，德军会把门踢开，从而形成通路。来到下一个目

的地，这里要使用步枪来打击对面建筑内的守军，注意要优先干掉高处的拿火箭筒的敌人。激战片刻后沿着壕沟来到最后一处目的地，任务是要保护我方卡车安全通过，这很简单，用火箭筒炸掉缓缓开来的二辆德军坦克即可。

英国任务 Great Britain

STAGE 12 ARNHEM FIRE

明天我们将要空降到荷兰了，我们的任务是当美国的第82空降师确保了奈梅根市大桥的时候顺势夺取阿纳姆大桥。但问题是，我们在美国人完成任务前将得不到任务装备补给。如果他们遇到了阻力，我们将用自己方法来快速解决问题。

英国第6空降师下士 迈克尔·达布罗瓦

市场花园行动

荷兰阿纳姆

1944年9月17日

炸掉藏在残破建筑物内的防空火炮。本关基本上就是巷战，德军会在各个地方放冷枪，选择用狙击枪来对付比较好。进入仓库后要小心德军的，一辆坦克会突然从门内开出来，要赶快往后跑，躲过这一招后队友便会随你收拾这辆坦克。随后要分别掩护两次自己部队的人突围，建议用狙击枪进行掩护。最后来到大桥处，消灭守桥的德军，任务便算完成。



STAGE 13 ARNHEM ASSAULT

我们已经控制了桥的南头，但是我们一直在承受德军强大的攻势，我们目前的位置已经完全被德军包围了，现在已经没有选择，只能加强地面防御直到援军的到来，当然如果援军能来的话……

英国第6空降师下士 迈克尔·达布罗瓦

市场花园行动

荷兰阿纳姆

1944年9月18日

一场标准的城市战，先跟随战友在楼内穿梭。在第一次遇到坦克时，要利用附近的火箭筒来对付，德军的虎式坦克真是坚固，不多打几发是不行的，弹药打光记得就地补充下。第二次遭遇坦克时依旧要用火箭筒伺候。目的地附近街道的尽头居然堵了四辆坦克，先迂回到街道对面，从残破的建筑中穿到坦克后面去，顺利安置好信气弹后自军飞机便会前来轰炸。

STAGE 14 RHINE CROSSING

我们正在穿越莱茵河，准备将战火蔓延到德国的心脏地带，而德军也在不断试图逆转局势，但我知道如果能保持现状的话，战争将很快结束。

英国第6空降师大兵 布赖恩·L·普雷斯顿

大学行动

德国鲁尔

1945年3月24日

在那丁曼坦克的掩护下慢慢前进，当然你也要帮忙清理街道两旁建筑内的敌人，不然坦克是不会前进的。冲进建筑内按照地图指示的方位前进。再次与坦克汇合时还是要靠坦克的掩护下推进。在德军大本营前的任务地点处，要先使用狙击枪狙杀远处屋顶的高射炮射手，要注意德军会不断补充射手，所以要不停地寻找狙击目标。接到总攻命令后火速冲入建筑内，在四根柱子上安装炸弹，然后返回任务地点按下起爆器开关。随着大楼轰然倒塌，激烈的战斗也终于平息了。



掌机市场扫描

文 江西恐龙

编 马修

三月是潮湿的季节，城市里弥漫着一股湿气。很快四月便要到来，那时候雷雨还将持续很长一段时间。尽管阴雨绵绵的天气给人们出行带来了不便，不过它带来了清爽湿润的空气。这天下午，广州城里飘起了毛毛细雨，笔者照例来到几家大型游戏市场打探行情。

因为刚过完年，前来购买游戏机的顾客络绎不绝。根据部分店员的介绍，销量最高的两大主机分别是PSP和Xbox360。PSP因为超高的性价比一直占据着国内掌机销量的王座，而Xbox360也因为越来越受到玩家的追捧而获得了不俗的销售成绩，就连家用机的王者PS2也不得不退居二位。纵观这半年水货游戏市场的发展，仿佛又回到了2000年前PS风行全国的繁荣景象。一方面原因自然是因为破解技术的不断完善，另一方面则因为消费者经济收入的不断提升。

PSP的热销从去年一直延续到现在，不管笔者去多少次游戏市场，每次都能看到一群群顾客在挑选机器。三月下旬PSP的价格相比半个月前有所上涨，普通版单机的价格涨到了

1480元。PSP的涨价令不少消费者措手不及，眼瞅着年前才卖1350元，现在一下子涨到1480元。就连一些中小城市的游戏商人们在和笔者聊天时也不断发出抱怨：“为什么过完年PSP涨了那么多？我现在去哪去找便宜的货源呀？”尽管PSP涨价一百多元，但和往年价格相比，1480元的价格仍算得上是厚道。现在购买不算很贵哦。

如果大家留意过日本掌机销量数据的话，也许会发现一个很有趣的现象：日本NDSL的销量远超PSP，中国PSP的销量远超NDSL。为什么会有如此截然不同的销量成绩呢？笔者认为这是消费能力悬殊导致的结果。在日本，一个普通打工者的月收入折合成人民币大约是2~3万元，而会计、律师、医生等等职业的月收入甚至高达10多万人民币。有着正常消费能力的日本玩家购买价格仅为1000多元的掌机是一件非常轻松的事情，因为这只需要花费他们两三天的工资。在这样的经济基础下，日本玩家的眼光不再关注主机的性能，而是关注趣味性（注：笔者并非指责PSP毫无乐趣），对日本玩家来说，听音乐、看电影早就有了相关的数码设备，例如日本高度发展的手机。这样的话PSP的多媒体功能便无任何吸引点，相反NDSL的双屏+触摸设计令人耳目一新，用两三天的工资去买一台玩玩有何不可？再让我们来看看中国百姓的收入，大部分城市的人均月



▲过完年之后，笔者的朋友群里一下子多了很多台掌机！

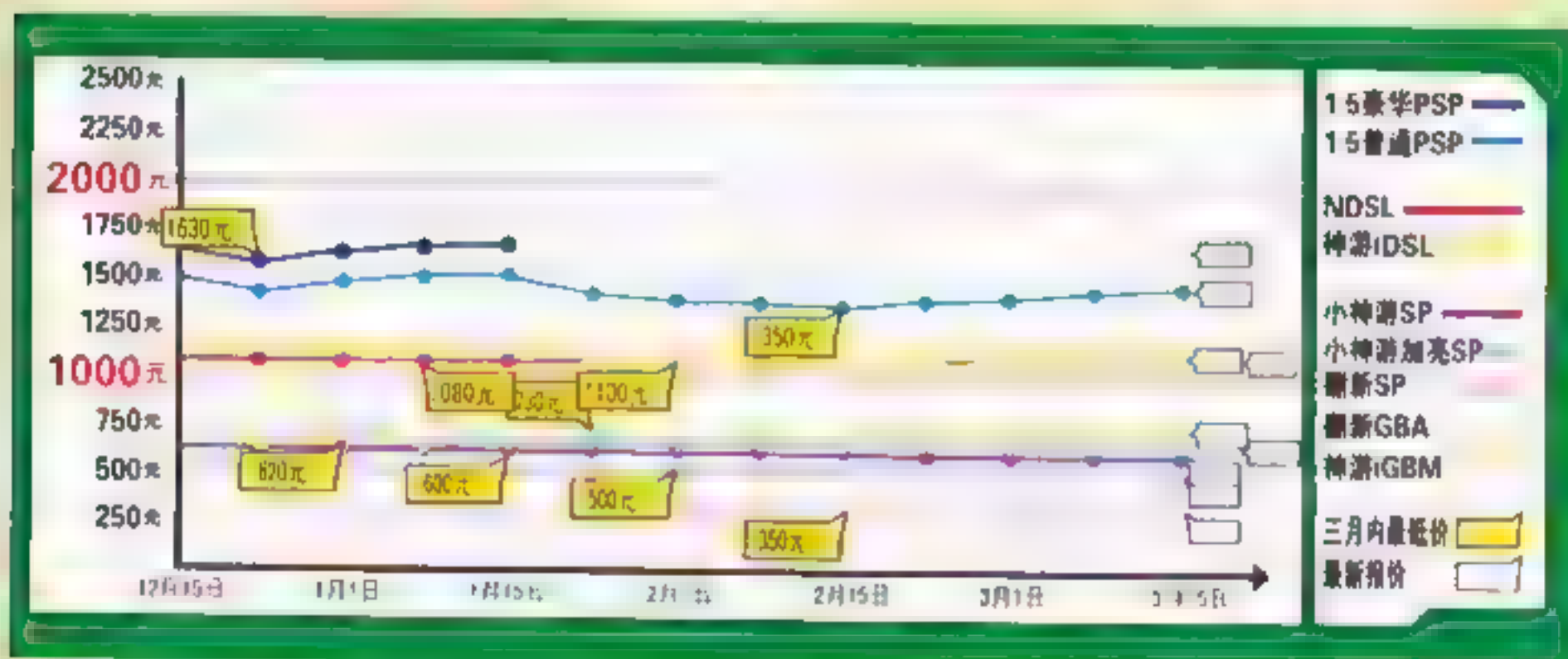
收入都在1000~2000元左右徘徊，换句话说许多玩家需要工作一个月才能买得起一台掌机。在这样的消费群面前，不管是玩游戏或玩模拟器，还是看电影、听音乐、看小说，PSP无疑比NDSL划算太多了，就算是比较游戏的可玩性，PSP大作群也不比NDSL弱，甚至有超越之势，因此在中国绝大部分玩家的首选仍旧是PSP。

笔者唠叨了这么多个人想法，大家不要介意。其实PSP和NDSL的销量究竟哪个高对我们来说有什么关系呢？重要的是，我们都可以从中获得快乐。

说到NDSL，那就顺便谈一下近日行情。春节前后，NDSL的平均价格一直在1100~1150元之间徘徊，最便宜的两个版本就属美版NDSL了。神游iDSL偶尔会比美版NDSL便宜，

但大部分时间都要贵上二十元。当天笔者询问到的价格就是：美版iDSL售价1130元，神游版iDSL售价1150元。笔者建议大家一律优先考虑购买神游iDSL，一个原因是电源是220V，另一个原因是现在的烧录卡全部都可以免刷机运行游戏，第三个原因，自然是支持行货喽。现在部分游戏店的神游iDSL已经卖断货，看来春节之后销量非常大。

烧录卡方面，从店里销售情况来看R4已经成为近期的王者，它的售价仅为170~180元左右，玩家再配合购买一张80~90元的1G TF卡便可以享受到众多的NDS大作。有传闻说G6L、M3L的下一代即将面市，也将会是小卡大小。究竟水准如何，就要看到时候的表现了。



各地掌机 价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆evelup电玩商城(<http://www.levelup.cn/mail/>)查询。

城市	店名	1.5豪华PSP	1.5普通PSP	NDSL	神游iDSL	小神游SP	小神游加亮SP	翻新SP	翻新GBA	神游iGBM
广东广州	江西恐龙	—	1480	1150	1130	—	—	—	—	—
			(软降)							
广东深圳	久圣电玩	1600	1450	—	1150	880	—	560	650	600
										(背光)
浙江杭州	玩之尚电玩专卖店	1750	1500	—	1150	950	—	—	660	—
福建厦门	快乐多电玩	1650	1450	1180	1160	—	—	—	640	—
										(背光)

硬件短消息

最近PSP硬件周边市场也开始进入低潮时期。由于长时间货物的积压，再加之周边产品种类已经非常齐全，所以很多厂家都不敢再开发新型周边。而NDSL市场状况可就相反了。新产品不断，喜欢摸点主机的玩家又要破费了。下面就让我们来看看本城硬件短消息的内容吧。

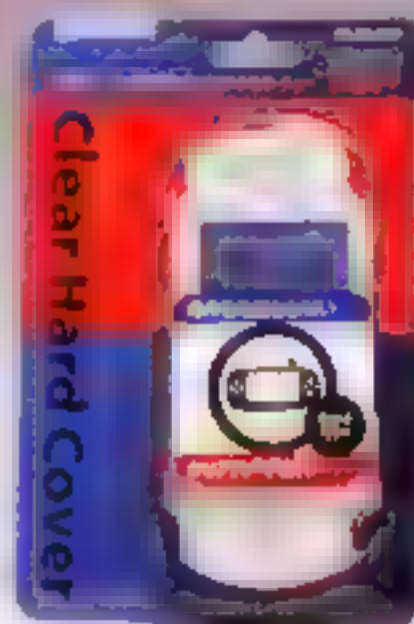
国外周边

PSP硬质保护壳

售价 1500 日元 约人民币 99 元

由日本Eicom推出的这款硬质保护壳比早先其他厂商推出的相似产品用起来要舒服很多，因为它巧妙地将各种接口、PSP操作键镂空出来，可以说在设计上已经非常成熟。它采用聚碳酸酯制作，既有良好的透光质感以及光滑手感，而且材料结实、韧性的特点也能很好的保护我们宝贵的小P，尤其是对PSP壳面的日常起到保护、易于清洁的作用。它最大的特点就在于各部分镂空的设计，除了UMC（记忆棒接口）以外的部分都镂空了出来，方向键、材料部分还专门留出了余量，以便玩家进行操作。如果想更换UMC和记忆棒，可以将上下两直板拆开进行更换，虽然这样的设计略显麻烦，但毕竟为了防止到保护主

机这一主要功能，麻烦一些大家也就忍了吧。而且现在大部分玩家都采用记忆棒烧录UMC引导，玩游戏根本不需要换UMC、拔记忆棒，只要USB接口好小就



PSP硅胶套

售价 1800 日元 约人民币 119 元

同样是由日本Eicom制作的这款硅胶套采用1.5mm厚的硅胶材料制作，共有黑白两色供玩家选择，能够有效保护你的主机不受“皮肉”之苦。

它也在设计上针对PSP做了镂空设计，能够方便地更换UMC，但记忆棒接口被包在了胶套之中。另外考虑到胶套安装的稳定性，屏幕下方的音量等按键并没有镂空，而是在胶套上做了软垫，按起来手感也还是不错的。为了提高握在手里的手感，主机背后电池和对称部位的胶套表面还专门加入了凸点设计。



但这款产品最大的问题就在于上方USB接口部分并没有空出足够的余量,这样在插上摄像头、GPS接收器时就必须将硅胶套掀起,看起来不是很美观。而且材料本身容易吸附灰尘,选用黑色产品就显得不耐脏了。不过厂商颇为厚道地附赠了一张屏幕保护贴,倒是弥补了硅胶套无法保护屏幕这一缺陷。



NDSL 相框充电底座

售价 1412 日元 约人民币 93 元



21世纪最讲究的就是创意,而由日本Access周边厂商生产的这款NDSL相框充电底座就是创意。这款产品采用蓝色指示灯表示充电状态,充电完成后指示灯会自动熄灭,并断开充电电源。另外后面还配有触控笔收纳槽,可以方便地将触控笔插在里面,看上去更加美观大方。除了标准充电机座以外,它的托板还可以作为相框,安放照片,这样一款产品摆在家中既可以为NDSL主机充电,又能当做一款设计时尚相框,装张可爱的两人合影送给女朋友一定不错。该产品共有黑白两色可选,预定4月20日上市。

NDSL 触控笔套

售价 655 日元 约人民币 36 元

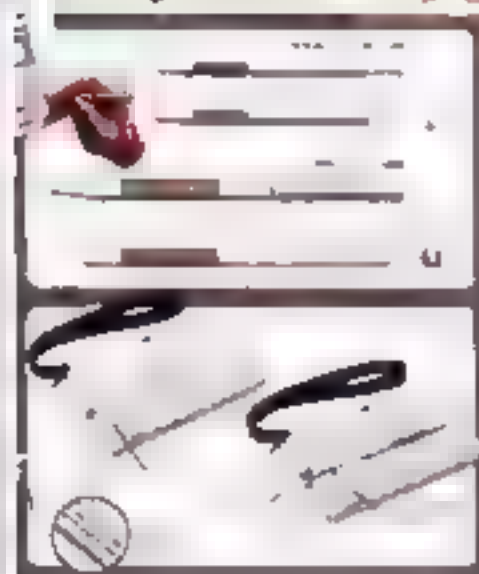


既然叫做触控笔套,这款产品的功能自然就是来收纳触控笔了。不过它的特殊之处就在于,收纳后你的触控笔会变得更粗、更长,并且便于携带。将该产品旋开后,就可以将标准NDSL主机触控笔放入其中,而且笔身部分会伸出来露在外面,用来当做组合笔笔头使用。而组合后的触控笔使用起来更加方便,可以翻过来挂在触控笔插槽,也可以固定在腕带接口处。而且这款触控笔笔套外形美观,有白、黑、粉等多种颜色可选,另外附赠两支NDSL触控笔也体现了厂商的厚道之处。



NDSL 触控笔套装

售价 540 日元 约人民币 42 元



同样由Access推出的这款触控笔套装主要针对成年玩家设计,套装内共包括1支长125mm宽8mm的大触控笔、1支长87.5mm宽4.9mm的NDSL标准触控笔和一条主机触控笔安全腕带。大触控笔自然是针对成人玩家设计,握在手里更方便,而且顶部挂钩设计还能使它反挂在主机背后的触控笔插槽中,

也可以固定在主机转轴下方的腕带插口中,便于携带。标准触控笔就不用说了,不过除了能装进主机触控笔插槽外,它和大触控笔还都具备一个腕带接口,能够配合主机触控笔安全腕带将触控笔系在主机上,再也不用担心触控笔会丢了。这款产品同样预定4月20日上市,共有白、绿、蓝三色可以选择。



国内周边

各位掌机王的读者朋友们大家好 Akin在本栏目从事了半年的工作里,同末格一起为大家提供了很多国内外主流配件信息,不知道大家是否喜欢?不过由于近期主流配件市场大多已经倾向于PS3、Wii和Xbox360等家用机型,也就导致国内市场掌机部分缺乏有新意的配件诞

生 而此时市场中延伸出了新的方向 维修和更换主机零部件 开始占有市场很大的比率 本辑国内硬件部分AKIN将展开一个主机更换部件的专题,希望能够帮助大家更多地了解国内行业以及市场动态 与此同时笔者也希望大家能够多为本栏目提出一些宝贵意见和建议

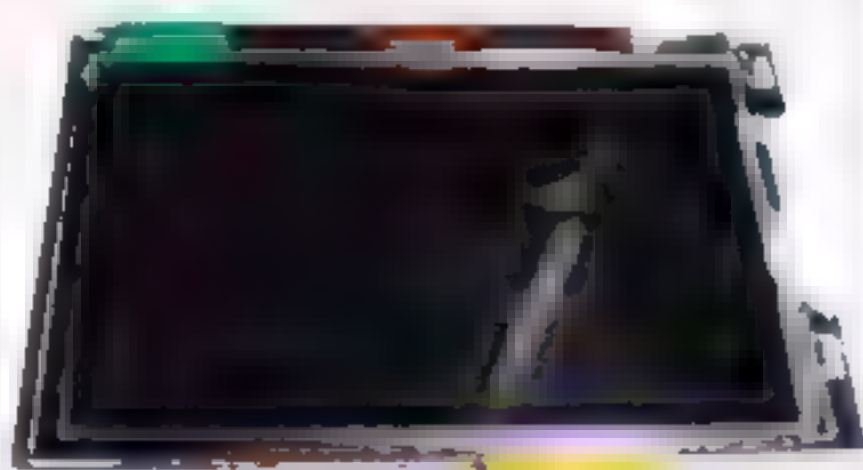
GBA SP 屏幕

说明

屏幕作为主机的“脸”自然要着重说明一下。虽然很多玩家早已将PSP、NDS和NDSL购入囊中,不过在配件市场GBA SP的主流配件依然销量很好,相信还有不少玩家在继续玩着GBA SP吧。当然,如果屏幕没有问题或者早就没有玩GBA的朋友就请跳过此段继续关注下一个产品吧。

购买屏幕时需要注意的地方有很多,但在这个翻新配件充斥市场的时代,我们就要多多注意屏幕划痕了。当然购买屏幕时大的划痕是肯定不会有,不然BOSS生意就别做了。但令人头痛的就是那些小划痕,买的时候请在灯光下(30W台灯、护眼灯下最佳)

通过买底色游戏来检查一下屏幕,如《FFTA》开机后SQUARE SOFT的LOGO画面(别开背光),这时那些比较浅的小划痕就可能暴露出来了。在开着背光玩黑底色的游戏时是不见的,切记!如果什么划痕都没有,那么恭喜,你遇到了一个很完美的屏幕,下面通过纯色屏幕来检查一下坏点就可以了。



PSP L、R 键+按键导电橡胶(黑、白两色可选)

说明

导电橡胶是按键必不可少的配件,通过它我们才能将按下按键的动作转化为电信号来实现对游戏的操作。长期使用或者灰尘侵入都会导致导电橡胶功能失效或是按键损坏,这时我们就需要对其进行更换了。PSP原装主机L、R键都只有透明按键,白底色一种,而组装市场却有黑、白两种按键颜色可以选择。每个L、R键套装中共有4小件,分别是按键2个,导电胶2个。因为该产品制作工艺比较简单,因此购买国内仿货即可,市场上所谓的原装产品很

多其实也都是仿货,所以请有需要更换的朋友注意该产品的实际价格,以免被忽悠



PSP 滑杆开关

说明

该产品是用于控制PSP滑杆方向的核心配件,通过机械原理

实现X、Y两轴向的操作,更换简单。通常更换时还会另配滑杆头。



PSP 电池

批发价 24 元 零售价 30 元 容量 1800mAh

说明

直闹得沸沸扬扬的电池配件，终于在年初进入了一个稳定期，再没有滥竽充数和虚报容量的黑心产品了。主要原因是因为电池电芯的价格以及整体售价在年初又有了大幅度降价。

国内部分零售市场上价也只有30元左右，所以想要购买电池的玩家现在可以选购了，不过还是要当心店面存货的奇电也哦。



PSP 电源开关

批发价 1 元 零售价 1.5 元

说明



PSP 主机无法开机的情况有很多种原因，最常见的便是开关部分的 C 电路损坏，该产品将轻松解决硬件问题。但是由于拆卸比较麻烦，所以笔者建议广大玩家们，还是不要轻易尝试。最好能够到一些维修点或者购机电玩店进行维修和更换。

PSP 光头 (带 UMD 盘架)

批发价 35 元 零售价 45 元

说明

经常使用 PC 光驱的朋友一定知道，光驱的正常使用寿命大概在 500 至 600 天。PSP 主机的读



取光头也是如此。长时间使用或者长时间停用对于该硬件寿命都必然产生影响。作为主机更换部件，该产品的价值仅次于 PSP 主板和屏幕。又因为是核心部件，一旦有问题轻则偶尔发生读取失败或者运行错误等问题，重则如机器轰鸣，而且读盘时间超长，这时就不得不进行更换了。

PSP 电池盖

批发价 2.5 元

说明

该产品用来更换损坏的 PSP 电池盖。与原装电池盖相同。工艺成熟，尺寸也非常适合，更换方便。



PSP 电源主板

批发价 15 元 零售价 20 元

说明

PSP 主机的电源系统和笔记本电脑基本相同，主机电源电路板损坏往往是由于充电、放电



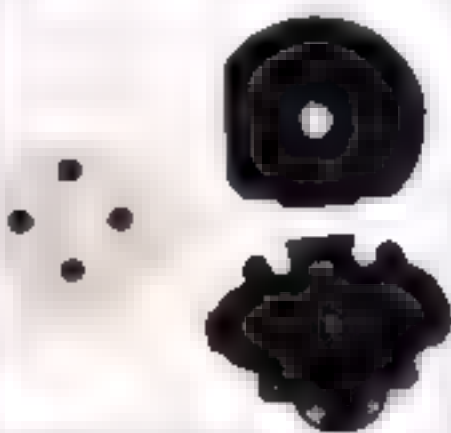
过快或者充电设备品质太差造成，但该硬件虽然损坏，却可以挽救 PSP 主板不被烧毁，因此又称其为主机防护的警戒线。比起更换主机主板，电源主板可就要便宜多了。

方向键导电橡胶 (黑)

批发价 1.5 元

说明

该产品是用来替换 PSP 主机方向按键导电橡胶的。游戏时发生按键失灵或者反应迟钝等情况是令人最为不爽的，有时甚至按键手感都会发生变化，这就说明主机内方向键导电橡胶发生了问题，需要及时更换。



需要及时发现并更换。



NDS也能当PC手柄、鼠标?

DSFireCard新功能介绍

前些日子 DSFireCard再次更新了软件内核，1.23新版本不但使用更加方便，而且新加入了PC手柄、鼠标功能，能够将你可爱的小N连接在电脑上，通过触控笔方便地进行PC操作。下面就让我们来看看它的具体应用吧！

文：袁仔 编：米格 美编：紫枫

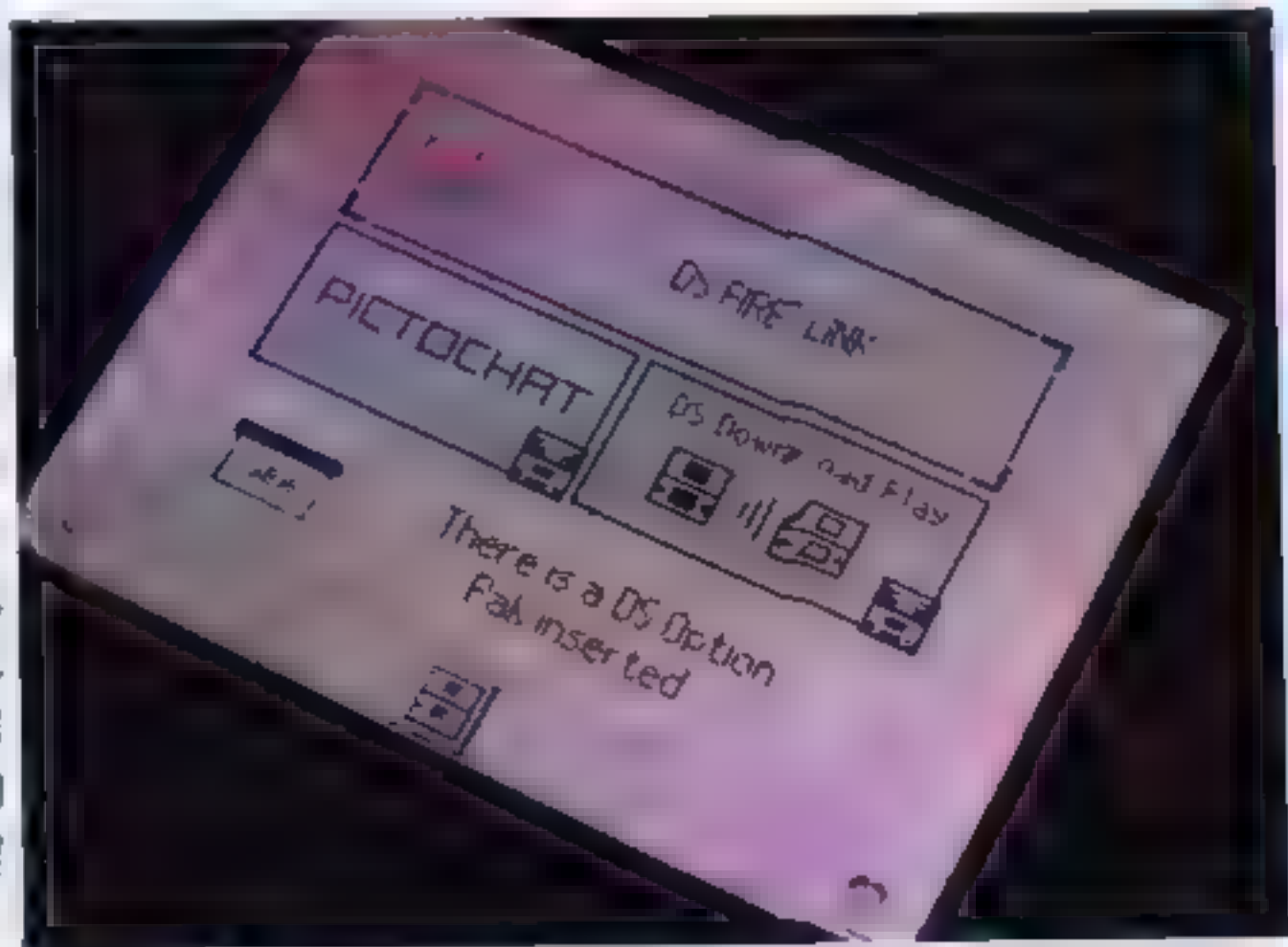
实现原理

DSFireCard采用火线烧录，拥有USB接口，在烧录游戏时实际上就是对GBA端的转接卡DSFireLink写入一个针对DSFireCard闪存芯片的专用移动存储磁盘驱动。而这种火线烧录方式又必须在NDS开机状态下才能完成，这就为使用DSFireCard做PC手柄、鼠标提供了两个重要的前提：拥有USB连接接口；连接时NDS处于开机状态。在这两个条件满足的情况下，只需要制作一个程序，在对DSFireLink写入手柄或鼠标驱动的同时能够获得NDS按键、触摸屏操作并将其发送到USB端，即可实现将NDS主机变成PC手柄和鼠标的构思。而针对DSFireCard新版驱动制作的DSPAD和DSMOUSE两款程序就能实现这种功能。

软件安装

下载地址：http://www.dsfirelink.com/ch/index_2.html

在安装软件前，我们首先对DSFireCard进行升级。1.23版升级方法比较简单，只需要下载最新版本的升级程序和系统文件，并在



▲在系统菜单下启动“DS FIRE LINK”。



▲DSPAD主程序图标

DSFireLink插入并连接USB连线的情况下，打开NDS片选择系统菜单中的“DS FIRE LINK”进入火线烧录模式，这时电脑就会以移动磁盘的方式识别到DSFireCard了。将下载的系统文件和升级文件解压缩后放置在移动磁盘根目录下，然后关闭拔掉GBA端的DSFireLink后进入DSFireCard主菜单，运行刚刚拷贝的UPDATE.NDS即可。升级程序首先会解压升级包并检测烧录卡硬件，检测完成后在NDS电量充足的情况下按下A键就可以开始升级过程了。整个升级过程结束后关机即可。

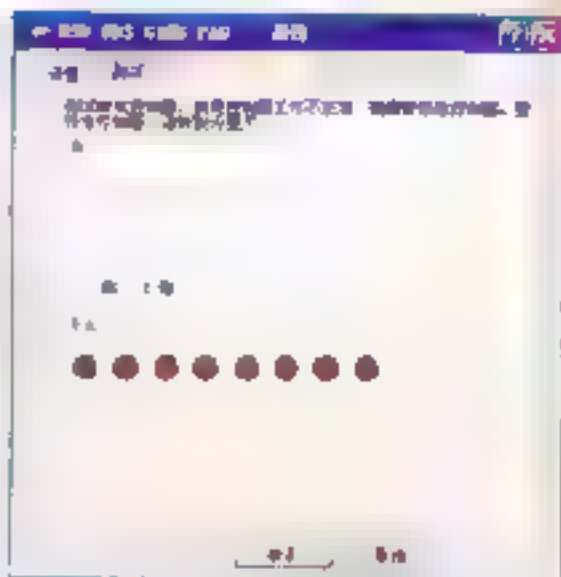
下面我们再去下载，DS手柄程序和USB手柄鼠标程序，并同样在插着DSFireLink的火线烧录模式下将其解压缩到DSFireCard上即可。另外，在下载页面还提供了PassMe引导程序，想要用DSFireCard作为其他GBA烧录卡引导卡的玩家也可以下载使用。

软件使用

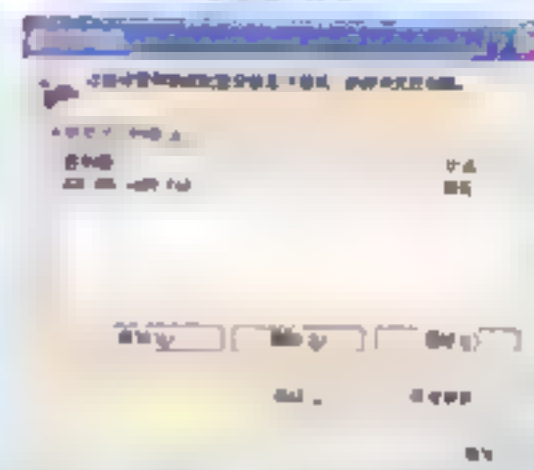
这两款软件的使用都非常傻瓜，而且手柄和鼠标都采用了USB即插即用的设备驱动，也就是说在一般常用的Windows XP系统下，无需再在PC上安装任何驱动就能够使用啦。下面就让我们来看看这两款软件的使用方法。

首先以DSPAD手柄程序为例，插上DSFireCard、DSFireLink后将USB连线接好，开机按SELECT键启动系统菜单的“DS FIRE LINK”就不会进入火线烧录模式而直接进入DSFireCard的主菜单了。这时只要选择DSPAD程序运行，NDS就会进入到手柄模式，该程序版本目前为1.2版，启动后电脑上就会自动识别到硬件，待识别完成后就可以使用，我们还可以在“控制面板”、“游戏控制器”中查看手柄状态，其中的“USB NOS GAME PAD”就是我们的NDS了。双击或是选中后点击下方“属性”我们就可以

在测试页进行按键设置，手柄的“X轴/Y轴”即NDS方向键，而从1到8的按键则分别对应NDS的A、B、X、Y、START、SELECT、L以及R键。当然NDS的十字键是无法支持



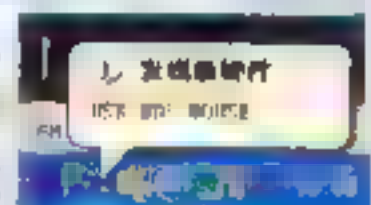
▲测试按键时按下的键会在



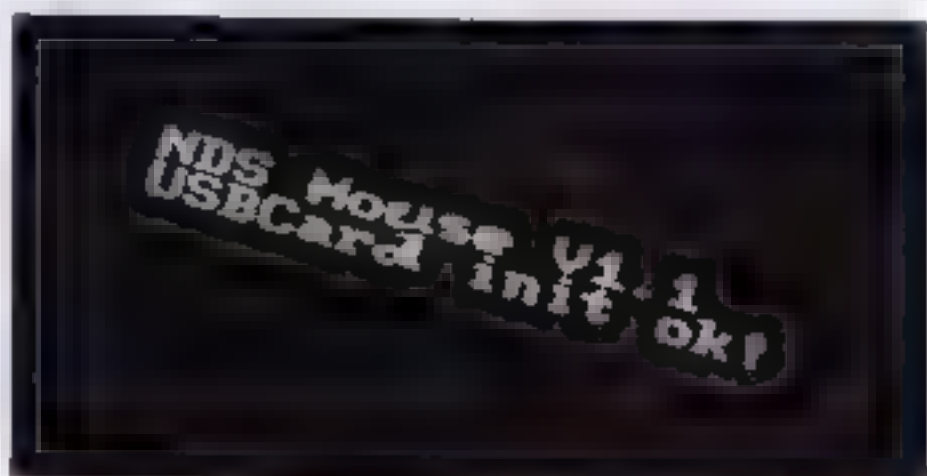
▲在“游戏控制器”中可以查看当前连接状态

力回馈的，期待以后能够通过触摸屏实现方向按键力回馈功能。不过像应付GBA模拟器和一些老的主机游戏，这样一款“键”手柄已经足够了，而且通过Nvtrickery这款软件，我们还可以将手柄的按键映射到键盘来作为浏览器的遥控哦。

明白了DSPAD的使用，DSMOUSE鼠标的使用就更是简单了。鼠标程序的启动方法与DSPAD相同，必须首先通过SELECT键在插着A端连接卡的情况下进入烧录卡主菜单来运行该程序。启动DSMOUSE后，会显示程序版本为1.1版，如果USB线连接正常，下屏会显示卡带初始化完成的信息，这时就会在电脑上识别到NDS鼠标啦。鼠标程序直接支持NDS触摸屏，玩家只要拿起触控笔，就能像使用笔记本电脑的触摸板一样操作电脑了。触控笔可以移动鼠标，直接点击屏幕相当于鼠标左键，另外，十字键左、B、Y、L键都被映射为鼠标左键，而十字键右、A、X、R键则被映射为鼠标右键，如果你的USB线够长，就可以方便地躺在床上来用NDS遥控电脑。



▲电脑识别到了新的USB



▲卡带初始化正常后即可在电脑上识别出鼠标了

电玩世界

文 小超

编 米格

总觉得春天来了，天气反倒冷起来。再加上室内暖气停了，温度更低了。感觉冬天都没这么冷。期盼即将到来的四月份，春游的好时节啊。下面一起看看最近的NDS软件新闻吧。

MoonShell新版推出

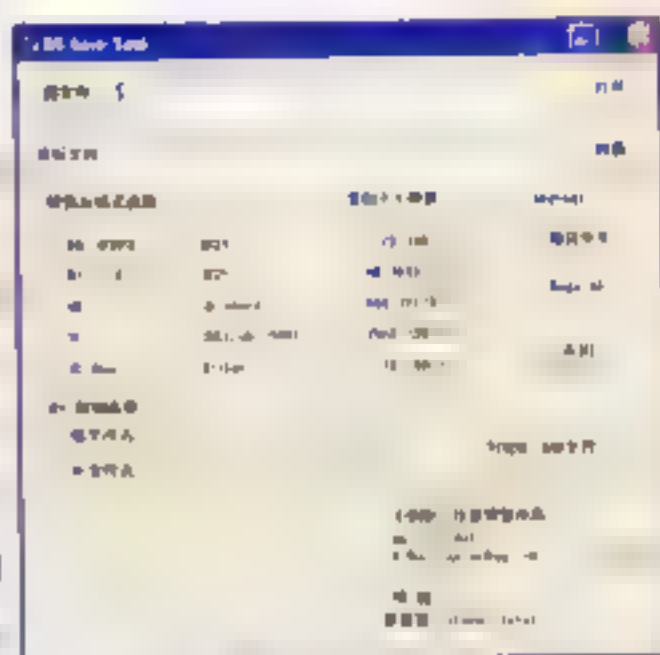
最好的NDS用多媒体软件MoonShell于3月上旬发布V1.21版。新版将声音采样率默认值设为24kHz，提升了DPG视频解码速度，能够自动设定开始按钮，还修复了一些小错误。需要下载的朋友，可以光顾软件官方网站，网址为<http://mdxonline.dyndns.org>。



DSSaveTool新版发布

国人开发的NDS烧录卡存档转换软件DSSaveTool于3月5日推出V1.03版。新版修正了64KB存档的错误，优化了部分程序代码，完善了转换时的等待提示，并修复了其他一些小错误。DSSaveTool由蚂蚁工作室开发，能够将M3、Gn、SCDSOne、R4、EZ5等几乎全部烧录卡存档互转格式。如果你有多块烧录卡，再也不怕换块烧录卡就得从头开始玩游戏了。

软件的使用方法很简单，运行后，选择源文件和目标文件后，再选择相应的烧录卡类



型就可以了。软件目前还不支持64KB存档格式，对4M存档的支持也不太完美。另外注意，软件使用前需要安装微软.NET Framework 1.1及以上才能够运行。

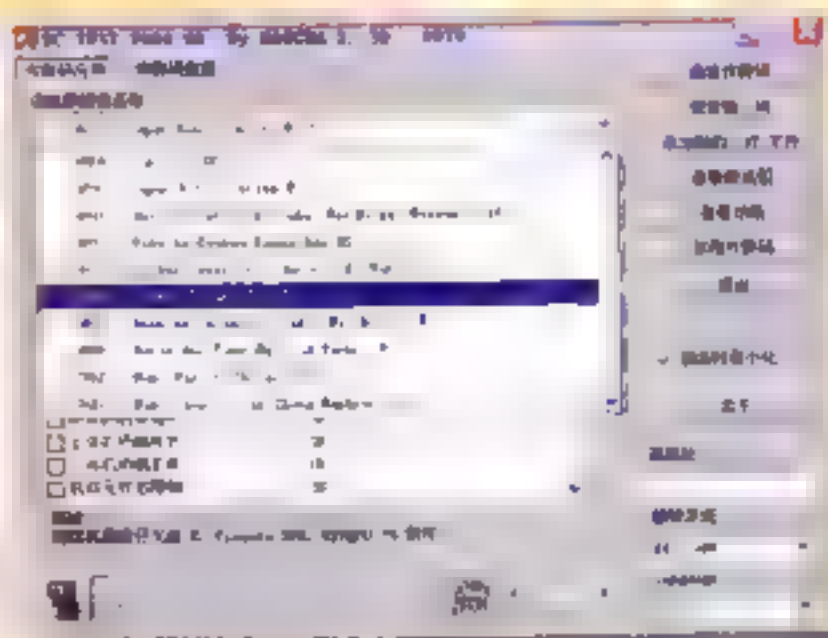
iDeas新版公开

电脑用NDS模拟器Deas在3月8日发布V1.0.1.2版。新版加入LZ77UnComp功能，修复了EEPROM管理、贴图管理、ROM读取、色彩扩展、CPL设置等多方面的错误。不过游戏模拟效果方面仍没有大的提升。



新版EmuCheat发布

提起EmuCheat这款软件，相信经常在电脑上使用模拟器的玩家都不会陌生吧。它支持各种常见模拟器，并整合了丰富的游戏修改金手指文件，直接激活即可使用，非常方便。而随着NDS模拟器的长足进步，新版EmuCheat开始加入了对这些NDS模拟器的支持，并整合130多款游戏修改码，所以我们也把它列入到NDS软件中。它支持No\$GBA以及DeSmuME两款最为成熟的NDS模拟器，想要在PC上体味NDS游戏的玩家可别错过哦。软件下载链接见：<http://www3.emu-zone.org/shownews.aspx?d=34322>。



让NDS也来卫星导航

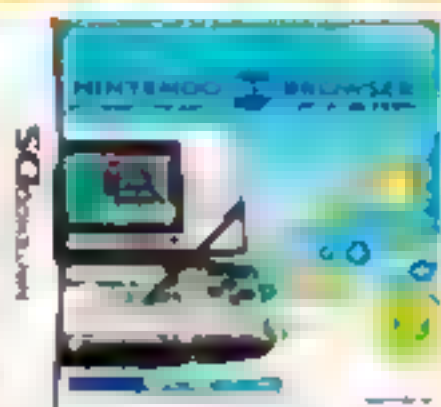


现在NDS用户不用羡慕PSP有GPS卫星导航周边了吧? 经过Denska玩友的努力, NDS也实现了相同的功能。3月1日, NDS用卫星导航软件DS GPS正式发布第一版V1.0, 再配合相应的GPS设备, 就能进行卫星定位。DS GPS运行时, 上屏显示地图, 下屏则显示各种参数。有兴趣的朋友, 可以光顾作者的博客, 网址是 <http://blog.dev-scene.com/asharey/>。

新版《NDS浏览器》终于发布

《NDS浏览器》

补丁能够让你的NDS浏览网页, 这款软件的ROM虽然早已放出, 但由于必须配合专用缓存卡, 而无法在普通烧录卡上运行。



《NDS浏览器》补丁的作用就是让你通过一款Slot1端的烧录卡运行软件, 而将Slot2端的GB、ME、SC作为缓存卡使用, 从而支持这款浏览软件。本次作者donald-ew进行了兼容性上的更新, 而且直接将ROM更名为browser.nds放在补丁文件夹下运行相应烧录卡的地址处理补丁即可, 使用非常方便, 这样玩家就可以体验用NDS浏览网页的效果啦。下载地址是: <http://www3.emu-zone.org/shownews.aspx?id=34257>。

NDSMail新版公布

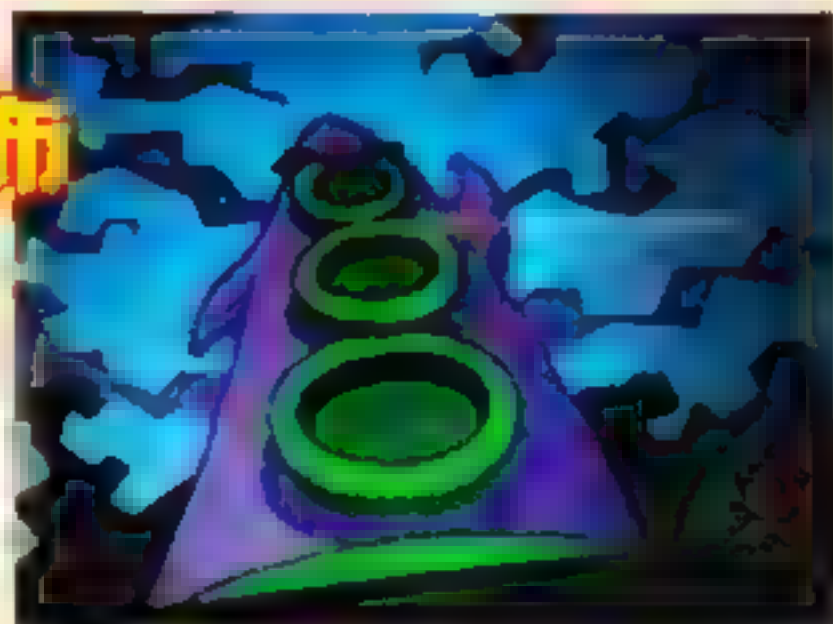
NDS用邮件程序NDSMail于3月15日推出V0.55版。新版能够浏览JPG格式图片, 可以下载大容量邮件, 修正了发送邮件时的Band LF错误, 加入了文件夹标签功能。如果你身边有无线热点, 可以试试用NDS发送电子邮件。

SNEmuLDS新版推出

NDS用SFC模拟器SNEmuLDS于3月21日放出V0.4 Final版。新版提升了运行大容量ROM的稳定性, 修复了SRAM内存的错误, 使用线性引擎时不会发出噪音, 加入了背景图层选择, 更换游戏时会自动载入存档。新版在模拟效果上有了进一步提升, 喜欢SFC游戏的朋友不要错过。

ScummVM DS新版发布

NDS上的老式电脑游戏模拟器ScummVM DS于3月中旬发布V0.9.1a beta3版。新版加入了画面缩放功能, 能够选择原比例、两倍大小以及全屏三种模式, 按住L键后再按A或B键切换; 可以选择CD音源从音轨1或音轨2播放; 修正了长文件名和操作方面的错误。



学校终于开学了, 小超正式走上了讲台。第一堂课, 虽然准备得很充分, 但看到下面黑压压的一片学生, 还是有点腿脚发软的感觉。希望能尽快适应, 当一名合格教师的同时也带给学生更多的知识。最后给出文中软件下载地址: <http://down2.tg777.com/software/zjw/60/nds60.zip>, 并感谢一起游(<http://www.17u.com.cn>)网友的大力支持。

烧录卡新闻站

烧录卡的成本究竟有多低呢?大家一直众说纷纭。最近在淘宝上有店家将DSLmk以120元的低价出售。而官方的建议零售价则是78元,120元的价格可以说已经创下Slot1烧录卡的新纪录。看来烧录卡还有降价的空间。下面一起来看看近期的烧录卡新闻。

EZFlash

EZFlash V新套装将推出

EZ小组最近发售的三合一扩展卡着实引起了不小的轰动,一卡三用的确物有所值。为了让许多用户体验到三合一扩展卡的魅力,EZ小组将会于近期发售EZFlash V与三合一扩展卡的套装产品。而定价方面,将会少于单独购买两款产品的价格,给玩家提供优惠。

M3/G6

M3新内核推出

Gba1pha于5月13日推出M3 SC M3 CF用C32内核。C32内核更新了游戏DOFAT引擎,解决了《时尚公主DS》画面花屏的问题;多媒体扩展中加入对JSM视频文件影视导航信息的支持,选择从影音魔力盒下载的JSM视频后,会自动显示相关影视画面和内容。同日,Gba1pha还发布了对应C32内核的电脑端烧录软件M3 Game Manager V32版。新版烧录软件解决了欧版《怪盗瓦里奥》无法运行的问题,可以使用快速载入正常游戏;修正了韩版《新超级马里奥兄弟》只能使用安全模式运行的问题,可以使用快速载入运行,更新“指通”智能库,第890号之前的所有NDS游戏都能够自动配置强制读取并使用中文游戏名称。

同样在13日,Gba1pha发布了对应G6、G6L的V4.7内核,除了解决《时尚公主DS》画面花屏

的问题外,还加入了新版多媒体扩展系统的载入启动功能,享受影音魔力盒提供的JSM影视服务支持。配套的电脑端烧录软件G6 G-Link Manager同时推出V4.7版,更新情况同M3 Game Manager V3.2。



影音魔力盒将正式开通

自2月份Gba1pha宣布将推出全新视频下载服务影音魔力盒以来就获得了许多玩家的关注。据我们获得的消息，影音魔力盒服务将于



3月28日正式开通。目前，网页已经制作完成，只是相应的内容还没有添加完毕。为给影音魔力盒服务预热，

Gba1pha特别在3月14日推出了著名动画《机动战士高达SEED》的下载。用户可以根据硬件不同选择用于NDS播放的DSM或者GBA播放的GBM格式的视频。

AceKard

AceKard 1.15 新软件推出

AceKard小组在3月10日放出AceKard 1.15版的AK Menu V1.15版，修正了多媒体软件

M3 DSS 节后脱销

M3凭借产品本身创造的良好声誉，Gba1pha新品M3DSS(M3DS Simply)迅速获得了用户的认同。由于春节期间生产线停产的缘故，在春节后，M3DSS曾一度出现了脱销的局面，甚至连淘宝上都难寻一片。不过这种情况将会马上改观，据悉M3 DSS的生产线已经正常开工，预计很快就会有产品上市。但目前M3DSS以海外市场为主的营销策略未变，国内放货依旧不会太多。至于前一段时间炒得火热的M3DSR(M3DS Real)仍没有确切的上市时间。



MoonShell V1.71无法启动的问题。另外打好DLDI补丁的MoonShell V1.71也放出下载。AceKard的官方网站已经恢复正常，需要下载程序的朋友可以到<http://www.acekard.com/download.htm>看看。

R4DS

R4DS 新版内核公布

R4小组于3月12日发布R4 DS用V1.07内核。新内核加入了电子书双屏显示功能，按SELECT键切在上下双屏、下单屏、左右双屏三种模式中切换；将主菜单中显示“时：分：秒”改为显示“月/日 时：分”；可以更换主题，除换肤功能外，还可以设置字体以及选择条的颜色；支持了多主题手动在线更改以及多主题

自动按月更改，提供了月历主题下载；提供了主题说明书以详细说明主题的设置方法。如果用户需要多个皮肤可以在线切换，先在_system_目录建立themes目录，然后在themes目录内建立若干个子目录，并分别命名为theme01至theme12，最后将原先的皮肤分别拷入相应目录即可。



Supercard

Supercard(One) 新版本上市

春节期间，各大烧录卡制造厂商纷纷停产，而在年后经过1个月的准备和调整，Supercard(One)以全新的姿态和定位再度回到

市场。

沉寂多时的Supercard厂商已经有很久没有更新Supercard系列产品的软件及硬件，许多玩家甚至在怀疑年后究竟还会有不会有Supercard的相关消息。而近日Supercard论

坛中，官方发言人终于更新了该系列最新产品 Supercard(One)年后即将出新版的消息，并将新产品图片公布了出来。

新版的Supercard(One)并未在产品硬件上做出大幅度更改，而是重新设计了产品的包装，将原来的小纸盒设计改为书本翻页式设计：产品的贴纸也全部重新制作，看上去更加时尚、亮丽，并且由原来的中、英文版本扩充为中、日、英三个版本，三个版本在贴纸颜色上就有着明显的区别，更加易于区分：购买新版本Supercard(One)还将附赠microSD卡专用USB接口读卡器、简易实用说明书和驱动光盘一张，以使新手玩家也能快速掌握Supercard(One)的使用；另外，新版本还将在价格上做出调整，让玩家以更更低的价格买到更好的服务。



EWin

EWIn2新版系统软件发布



EWIn官方于3月初发布EWIn2用烧录卡内核程序V1.903版本以及转换软件3-1111专用版。本次内核更新的主要原因是为了应对《超级机器人大战W》，使用配合新内核使用新的转换软件可以完美运行该游戏，不过首先建议玩家在升级内核前备份SD卡中的游戏存档并格式化，否则可能依旧会出现白屏等问题。新版内核下载地址为：<http://www.ewinflash.cn/down/release/1-3-1111-0301.rar>，转换软件下载地址为：<http://www.ewinflash.cn/down/ewin2-1-3-1111-0301.rar>。

DSLInk

DSLInk即将支持金手指功能

DSLInk发售之初，Edy就曾有过支持金手指的开发计划。据悉，目前Edy已经完成了金手指部分的开发，并将于近期正式推出支持金手指功能的新版软件。DSLInk将支持CHT格式的金手指，为了方便用户使用，软件内会内置100多款游戏金手指代码，用户可以直接调用。具体功能方面也将会很完善，除了有丰富的修改项目外，在启动游戏前可以随意选择关闭或者开启金手指功能，游戏时也能开关金手指功能或者切换物品。



EZ三合一扩展卡简评

自从烧录卡进入Slot1的三免时代，就意味着要抛弃GBA的功能。但GBA作为国内玩家最有感情的掌机，而且还有《最终幻想VI》、《瓦里奥制造》等优秀作品，自然有不少钟爱它的人。但如果仅仅为在NDS上玩GBA游戏而投几百元购买一块GBA烧录卡又显得太不划算，EZ三合一功能扩展卡正是为解决大拿这方面的苦恼而推出的。在支持GBA游戏的同时附带震动《NDS网页浏览器》缓存卡的功能，加上128元低廉的价格，无疑是配合Slot1端烧录卡功能最佳的扩展卡，下面我们就来简单介绍一下它的使用吧。

硬件篇

EZ三合一采用纯黑磨砂外壳，继承了EZ2的优秀设计，采用256Mb NorFlash为主存储空间，辅助以2Mb SRAM作为存档芯片，并且拥有84Mb的PSRAM作为NDS的内存扩展卡使用。卡带内部还有一个微型马达用来完成震动功能，虽然没有官方震动卡支持左右震动那么专业，但可调的震动强度手感还是不错的。

即使脱离Slot1烧录卡，EZ三合一扩展卡也能在NDSL上独立地作为GBA烧录卡使用，另外还可以配合其他Slot1烧录卡实现NDS和GBA游戏的联动功能。只是游戏文件操作上仍旧需要配合Slot1接口烧录卡烧录游戏，而且由于刚刚发布的原因，目前仅支持使用EZ5才能向EZ三合一写入GBA ROM。EZ FLASH小组表示，EZ三合一的接口将是开放的，换句话说，只要其他的Slot1烧录卡有配套的写入程序也是可以对EZ三合一进行操作的。另外震动及浏览器缓存卡的功能目前也只能配合EZ5来使用。下面我们就来看看这款卡带的使用吧。

使用篇

烧录GBA游戏时，我们需要使用EZ4 Client将GBA ROM传输至microSD卡上，然后在EZ5上选择该游戏，按R+SELECT键将GBA ROM写入EZ三合一中。如果EZ三合一内已经存有游戏，则可以在菜单界面下按R+A键，立即运行游戏。EZ三合一对GBA游戏的支持度非常高，很多后期的256Mb大作也都能够无托慢完美运行。在写入下一个游戏前，通过按R+X键将扩展卡上的GBA存档芯片内容备份到MicroSD上的GBASAVE目录中，而存档写入则是选中sav文件后按R+Y键来完成的。目前用EZ三合一玩GBA游戏还不支持金手指、不支持合卡烧录等，功能上还是略弱了一些。

如果大家想要进行NDS和GBA游戏的联动，那么则需要首先将GBA游戏传到EZ三合一卡带



上，然后只要启动Slot1烧录卡中的NDS游戏，就能够完成联动功能了。目前除《口袋妖怪 钻石 珍珠》之外，包括新出的《机战W》等游戏的联动均能正常实现。

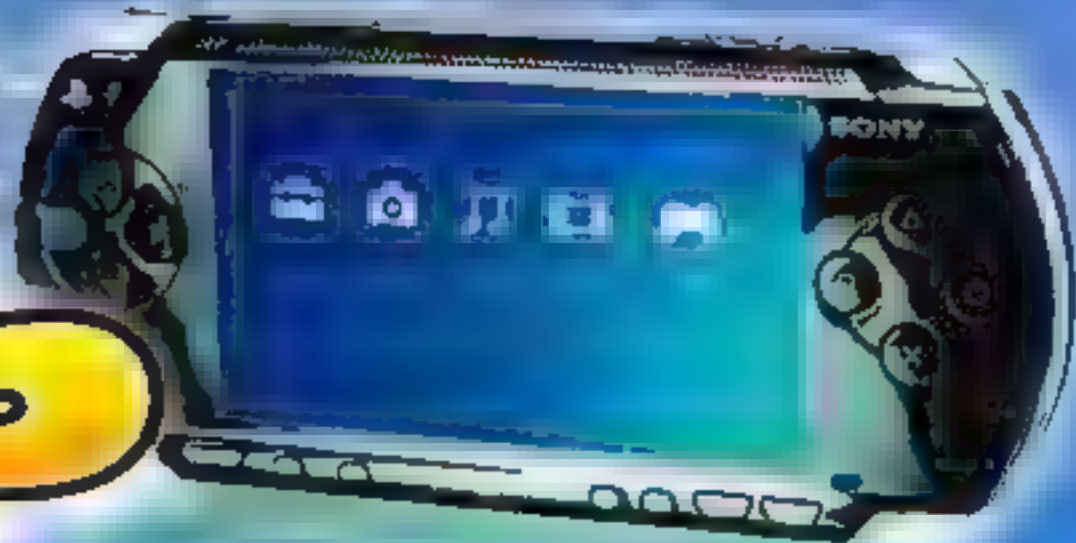
许多NDS游戏都支持震动功能，配合官方震动卡，就可以体验震动功能了。要想配合EZ5使用EZ三合一的震动功能，我们首先要更新EZ5的存档列表文件。文件下载地址为：http://www.ezflash.cn.zip_ezsave.zip，下载后解压，将得到的文件复制到microSD卡的Shell目录中即可。然后在主菜单按下L+R键设置好震动强度（共有3种可选等级），完成这些设置，就可以进入游戏感受震动功能了。

浏览器功能的实现可就更加简单了。玩家只需将《NDS网页浏览器》的Clean ROM直接放置在microSD卡下运行即可。个别品牌的microSD卡由于卡速太慢运行该ROM可能会卡顿，遇到这种情况只要用EZ5混合模式软件将ROM转换后即可使用了。

总评

总体来看，EZ三合一在功能上还是非常全面的，128元的售价就能玩到所有GBA游戏，并且可以体验震动、网页浏览各种NDS附加功能，厂商的这种做法是非常厚道的。只是NorFlash闪存写入GBA游戏时速度太低，而且卡带颜色目前有些过于单一，如果日后也能支持其他Slot1烧录卡就更加完美了。

玩转PSP



PSP 软件新闻

文 C.H.S

编 米格

最近看了几款同事新购入的MP4,发现这些国产产品的屏幕质量有了进一步的提高,可视角度很大,颜色也很鲜艳,具体播放效果比起PSP并不逊色。随着时间的推移,PSP在诸多方面的优势正在慢慢丧失。下面一起看看近期PSP软件业都有哪些大事发生吧。

游戏破解

1.5版用户也玩PS游戏

虽然现在OE系统很火,但仍有不少朋友不愿意刷机。1.5版PSP虽然可以通过Devhook模拟旧版本系统,运行游戏ISO,却无法享受PS游戏的乐趣,不得不说是个遗憾。现在Cha2玩友从3.10 OE A固件中提取

了PRX文件,开发了全新的插件,能够让你在Devhook V0.52.0100版上使用PS模拟器,运行PS游戏。在退出PS游戏时,这个插件还有点小问题,可能会无法进入Devhook的系统界面。详细使用方法还请参见本辑相关文章。

PSP游戏破解继续

进入3月,PSP上又有不少游戏ISO被Dump出来。这些游戏包括《人爆狂飙 统治

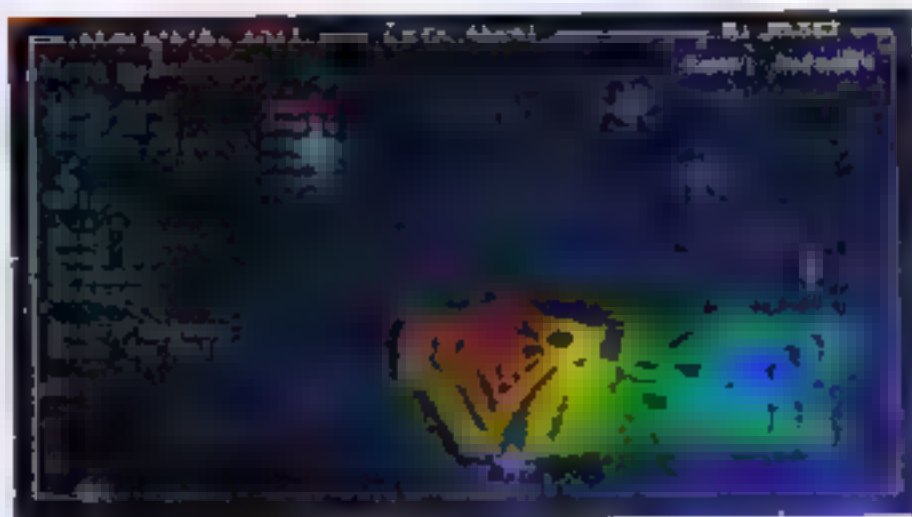
者》《美国职业棒球大联盟 2007》《席德梅尔海盗》《致命卧底》《最终舰队》《电子蜘蛛》等。另外,中文版的《失落神殿 魔王的宝盒》也已经出炉,国内玩家不要错过哦。

模拟器

PSPColem新版发布

PSP用老式电视游戏机ColecoVision模拟器PSPColem于3月上旬推出V1.0.8版。新版采用新的图形渲染模式,使用PSP的图形处理器进行渲染以获得更为平滑的画面,加入了新的全屏显示功能,存档支持ZIP格式,并提升了存档存取速度。软件可以使用一种不同的键盘映射方案,修复了ROM载入的错误。ColecoVision上曾经诞生过众多经典

游戏,喜欢怀旧的朋友可以试试PSPColem。



Daedalus R10推出在即

目前PSP上最好的N64模拟器Daedalus最近又有消息放出。作者计划在R10版中用

PSP图像引擎处理数据,以便提升运算效率;在内存读取方面,将会重新定位地址;另外还会优化缓存,加快读取速度,并且改进跳帧功能。看来,R10版做出的改进不少,作者预定在3月底推出,一起期待吧。

相关软件速报

PSPBEEB

同样是ZX81开发的PSP用老式电脑BBC Micro模拟器PSPBEEB在3月上旬推出V1.0.B版。新版加入了EXEC和RUN两条新命令来运行游戏,增加帮助菜单,在模拟窗口中显示存档信息,run.txt中采用了新的文件格式。



自制软件

PMPlayer Advance新版发布



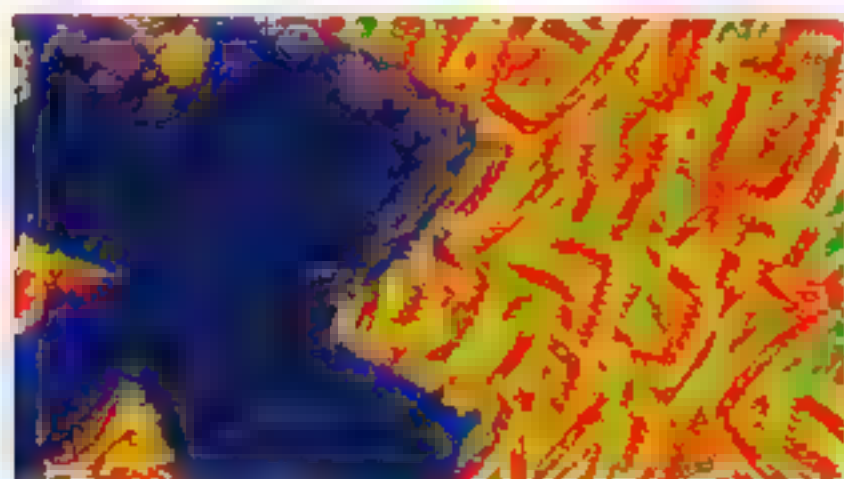
由国人Cooley es If、AreX等制作的视频播放软件PMPlayer Advance (PPA)在3月6日发布新版,加入对AAC格式音频的支持。Jonny开发的PMP视频格式已经经历了从PMP到PMP AVC的转化。但是PMP AVC视频中仍采用的是MP3音频,并不是很完美。为此,PPA开发小组在征得了Jonny的同意后,在PPA新版中改进了编码,可以支持44.1kHz的AAC音频,以提升音乐效果。

CWCheat新版公开

PSP用金手指程序CWCheat在3月上旬推出了V0.17版,新版加入游戏帧数的显示,修复了数据存取和读取的错误,取消了对数据容量的限制,还新增了对西班牙语包。CWCheat能够对PSP游戏和PS游戏进行修改,可惜目前不支持模拟器游戏。



NPaint新版发布

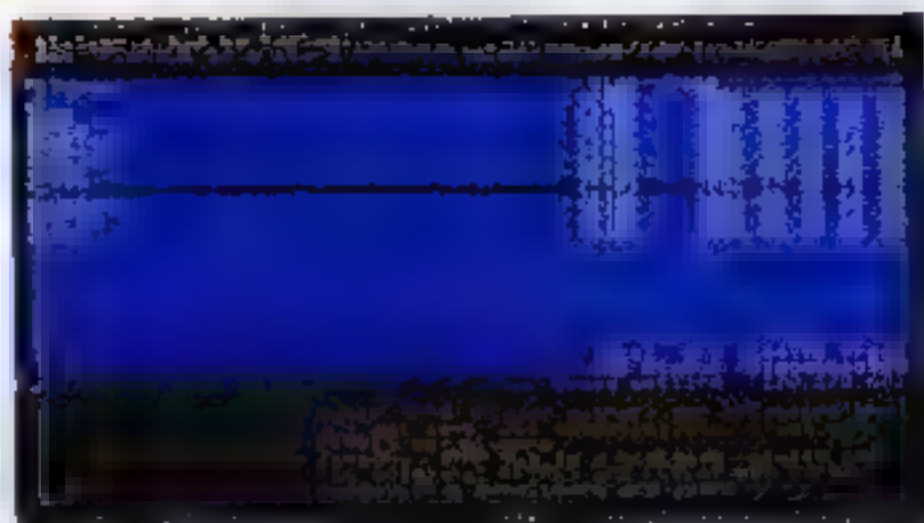


PSP用绘图软件NPaint在3月7日、8日12日发布V0.7、V0.8、V0.9三个版本。新版加入双刷子模式,并能够看到按键控制信息,可以将当前绘画中的图片保存成名为Drawing.png的文件,以浏览模式而不是编辑模式载入Drawing.png图片文件。软件还加入了模板功能。使用时,用PSP的摇杆控制光标移动,按方向键的左、右选择不同的刷子,按DEL键删除笔迹,按START键停止播放音乐。

让你的PSP系统界面更炫

PSP 系统界面支持更换壁纸的时候曾让很多玩家着实激动了一阵。不过现在很多朋友又有了更高的要求,希望连图片一起更换掉,打造更加个性的系统界面。XMB Project 可以实现这一切。XMB Project 在 PSP 原有的系统界面基础上进行了众多个性化改进。最大的变化是界面变得更漂亮了,用户还能够选择不同的主题。除了界面以外,还加入了

众多实用软件,像 PSPRadio、PMPAVC 等等,还可以调节 CPU 频率,运行 1.5 版的软件。



同人游戏

《No Gravity》推出

刚看到《No Gravity》视频的时候着实吓了一跳,游戏画面实在是太好了,让人误以为是商业游戏。直到放在 PSP 上运行,才相信,原来同人游戏也可以做得如此之好。本作



是一款射击游戏,玩家操纵飞船在浩瀚的宇宙中攻击敌人。画面是 3D 形式,而且很平料,没有严重的马赛克,另外光影效果也很棒。

目前游戏的最新版是 3 月 4 日发布的 V1.1,还属于 DEMO 性质。游戏时,用 FSP 的摇杆移动飞船,按方向键的左、右控制飞船旋转,按方向键的上、下选择不同武器,按△键开火,按□键降低飞行速度,按 R 键加快速度。游戏在系统方面也已经很完善,可以选择不同的宇宙飞船,另外有难度调节、按键自定义、音量设定等选项。据说这款游戏本来确是一款商业软件,但由于找不到代理商,最终才沦为自制 Demo 献给广大玩家。

《Super Mario Bros. Portable》新版发布

想在 PSP 上看到马里奥的身影吗?那玩玩《Super Mario Bros. Portable》这款游戏吧。游戏移植了最古老的 FC 版的《超级马里奥兄弟》,不仅画面一样,连音效都一样,只

是关卡还不完全。在 3 月 9 日推出的 V1.0 版中,作者加入了敌人和大型化的马里奥,并且加长了关卡。游戏时,用方向键控制马里奥移动,按△键跳跃,按□键再按方向键可以跑。

相关软件速报

Breakthrough

PSP 上的打砖块游戏《Breakthrough》于 3 月 11 日推出最终版,完成了全部的图形设计,重新设定了内存管理。游戏开头有壁画风格的剧情介绍,还有两个模拟游戏供玩家选择,只是有时游戏会崩溃。



近来,IRC 聊天上的某位国外人士又放出了 Sony 将要推出新型 PSP 的消息,据说机器将会更薄、更轻。都等了这么长时间, Sony 也该有所行动了。最后给出本辑软件的下载地址,网址为 <http://down2.tg777.com/software/zjw/60,psp60.zip>。

PSP 近期破解综述

在上期栏目中我们为大家简单介绍了DevHook最新版本0.52 01 00的使用教程。DevHook虽然已经能够模拟最新的3.11版本固件，但无法支持PS模拟器一直是其最大的心病。而可喜的是，近日国外玩家推出了一款名叫PSX Games in DevHook 520100的插件，终于能够让使用DevHook的玩家也来过一把PS模拟器的瘾。另外，本期内容中我们还为大家准备了一些其他实用的软件，在PSP破解界的平静期给大家带来一些新鲜东西。

PSX Games in DevHook插件教程

这款由cha2推出的插件从3.10 OE-A'固件中提取了模拟器运行所需要的PRX文件，并对其中的vshctrl.prx文件进行了适当的编辑，使针对OE使用的Popsloader能够在DevHook下正常使用。目前最新版本为3月9日推出的alpha2版，稳定性虽然比上一个版本有所提高，但还是时常出现游戏无法运行的现象。而且使用后DevHook模拟出的系统将会与OE一样能够识别SO目录下的游戏，但运行就比较成问题了。下面我们首先来看这款软件的安装。

第一步：首先我们需要确保DevHook 0.52 0100安装成功，并且按照上期栏目中介绍的方法将Popsloader所需文件都放在记忆棒上。

第二步：下载这款插件并解压缩，将其中的msroot目录下所有文件复制到记忆棒根目录下，并覆盖同名文件。

PSP降级遗漏补丁集合

TA-082、TA-086版本的2.71 PSP降级程序发布后，相信不少玩家都选择这款程序对PSP进行了降级，但殊不知这款程序虽然保存了固件中的无线网卡Mac地址等重要信息，却还是在一些小的方面有些遗漏之处。比如无法使用USB连接功能来将PSP记忆棒在电脑上识别为可移动存

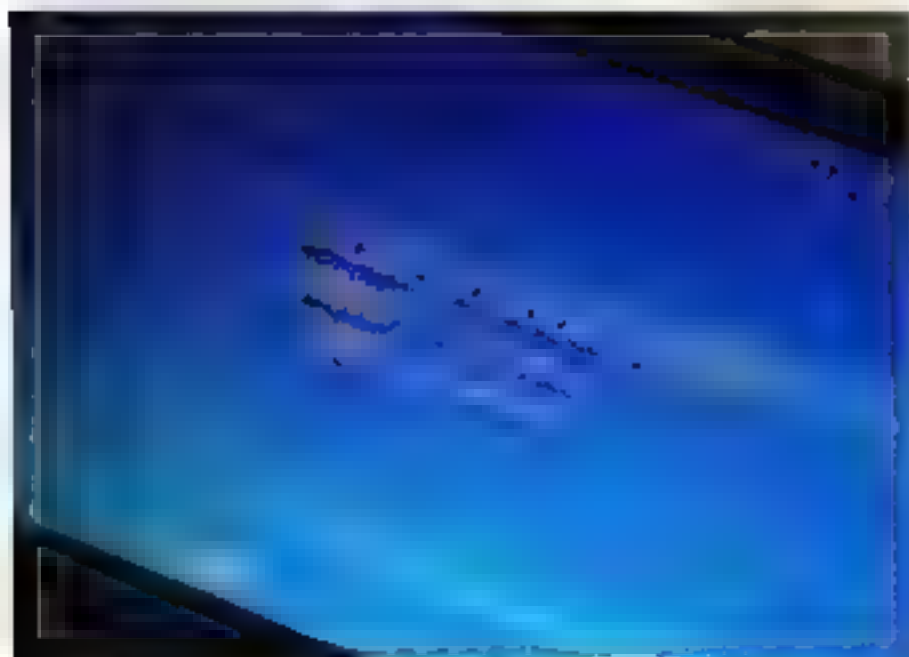
储器。出现电量低于12%待机后无法在不插外接电源情况下再次开机。这些问题同样也存在于一些3.03版本降级的TA-082、TA-086主板PSP上，问题虽小，可使用起小P总会让人觉得不爽，尤其USB功能无法开启会对存档拷贝、游戏ISO复制造成很大不便，当然也会导致PS3无法与PSP联动。下面我们就来简单介绍一下如何修复这些问题吧。

第四步：只要完成以上步骤，我们就可以开始使用这款软件啦。将转换好的PS模拟游戏目录放置在记忆棒的PSP_GAME文件夹下，然后启动DevHook虚拟3.11版本固件环境（注意这时固件版本显示会变成“firmware 3.11 (OE beta)”，并且虚拟固件的系统版本也会显示为3.11 beta），选择“游戏”→“Memory Stick”中的PS模拟游戏，只要是在3.10 OE-A'+Popsloader下能够正常使用的PS模拟游戏理论上都可以使用。但这款插件目前稳定性非常差，还是期待后续版本的更新吧。

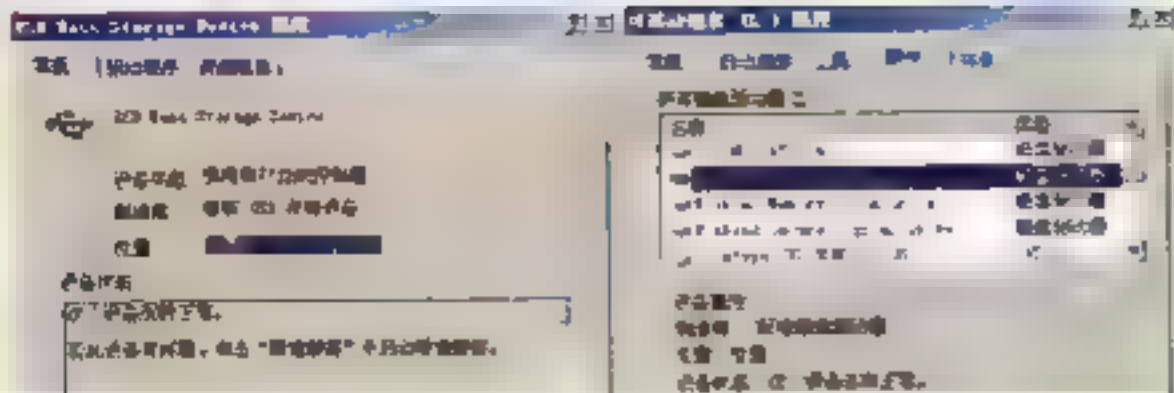
储器，出现电量低于12%待机后无法在不插外接电源情况下再次开机。这些问题同样也存在于一些3.03版本降级的TA-082、TA-086主板PSP上，问题虽小，可使用起小P总会让人觉得不爽，尤其USB功能无法开启会对存档拷贝、游戏ISO复制造成很大不便，当然也会导致PS3无法与PSP联动。下面我们就来简单介绍一下如何修复这些问题吧。

USB移动存储器功能修复

许多TA-082主板小P在进行降级之后，会发现原先通过系统的USB连接将记忆棒识别为可移动存储器的功能无法正常使用了。看看电脑上的设定会发现，原本应当被Windows识别为“USB TYPE A”的小P，现在却被识别为了“PSP TYPE B”。产生这个问题的原因是由于固件内部USB的标识key文件被降级时使用的ldstoragechange这个程序给损坏了。而修复这个问题其实也非常



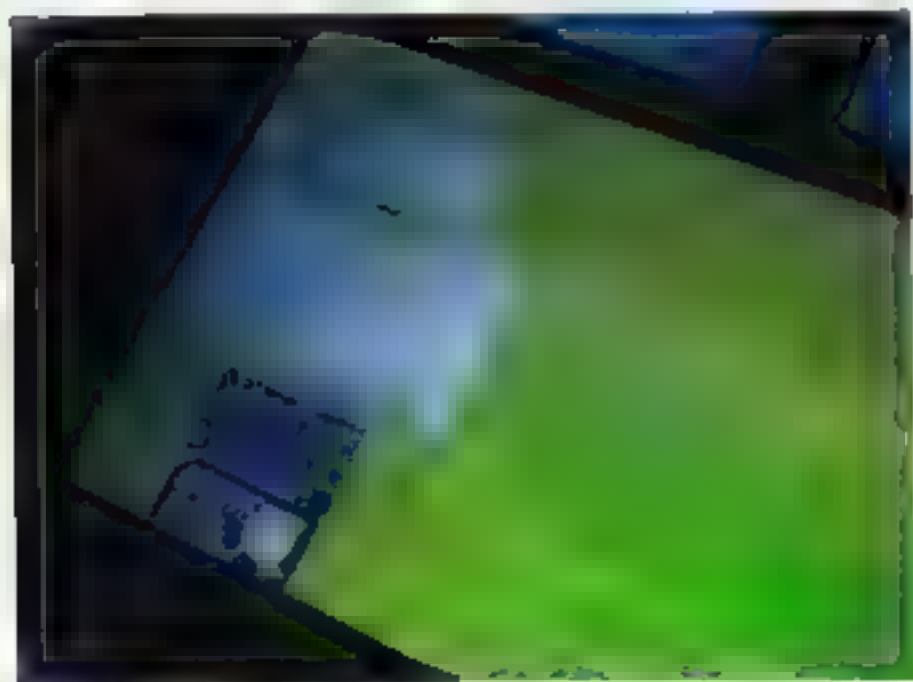
▲使用插件后的DevHook实际上模拟的是OE的固件。



▲正常情况下小P应当被识别为“USB TYPE A”设备

简单，只要找一个正常的PSP，DUMP出固件里的043 bin文件，再把这 文件写入到降级的TA-082主板PSP的Flash区域即可。[有专 门]修正这个问题的补丁已经推出，而且，现在使用OE系列自制固件的PSP上也可，如果你的PSP不是降级版的1.0版本，想要直接使用这款软件就必须先安装OE自制固件了。补丁还整合了正确的043 bin文件，只需要从开始就能完成修复工作。

：解压缩了名为MS ROOT文件夹里的文件，
复制到PSP记忆棒中，名字043.bin一定要放到记忆



▲ 执行 USBHostFix-list 就能迅速修正 USB 连接问题

补的根目录下

2 在 PSP 上开启 USB Host 功能。在 PSP 的“设置”菜单中，选择“系统设置”，然后选择“USB 设置”。将“USB 主机”选项设置为“开启”。

这个程序，依赖于云端的Wii+ 虚拟机，因为本身里面的key文件就是模拟的，即使复制坏了也不会有什么问题的。正常来讲修复之后PSP将被识别为“PSP TYPE A”设备，可以让你出外不必使用记忆棒的读卡器了。

电量12%无法开机问题修复

些TA 8 TA 主板+升级降级后可能会出现剩余电量低于12%时PSP待机后不能正常升机的问题,只有插上电源才能再次开机。这个问题的产生是由于降级后你的OS storage和x2前降级前会不同造成的,其实问题本身也不是什么大事,开不开机就当做放电,拿去充电不就又正常了,不说大家可能都不会介意它还有这种问题存在。但对于玩尸一族,知道有这个口题心里肯定会不舒服。与其在心理上忍受这种痛苦,不如还是回

底將之解決。

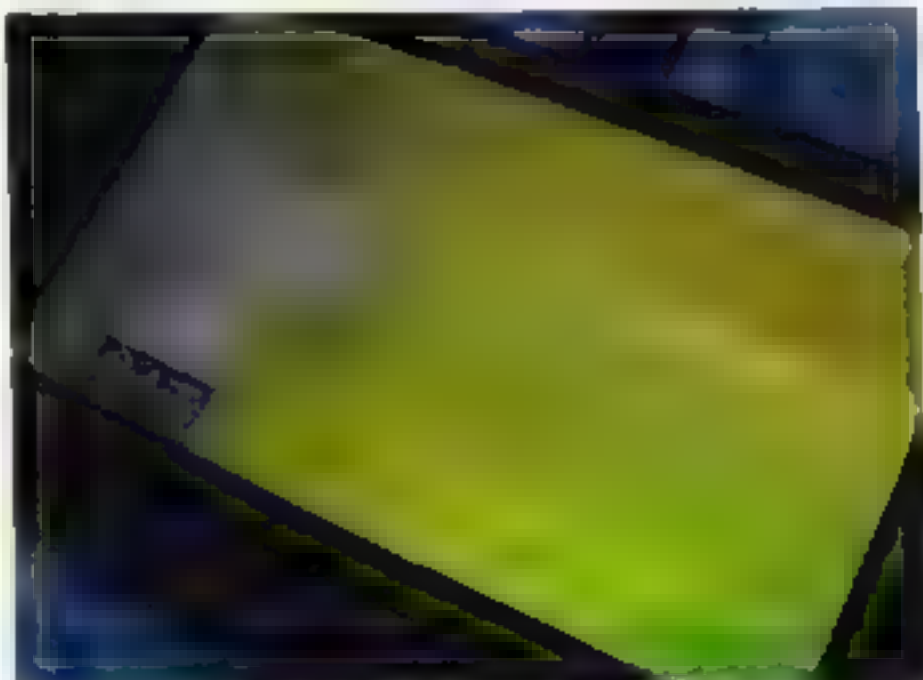
目前已经有了修复此问题的专门补丁,而且还有直接解决此问题出现的新版2.71降级程序放出。不过考虑到世界已经基本不存在2.71版本PSP,因此我们在这里只介绍一下修复补丁的使用。下载补丁后解压缩,首先将043.bin文件复制到记忆棒根

目录下,然后1.5版本PSP请将RUK_v7目录下的两个文件夹复制到记忆棒PSP_GAME文件夹下,而使用OE自制固件的玩家,请将那两个文件夹复制到记忆棒PSP_GAME150文件夹下。然后在PSP上直接启动修复程序即可。保证有50%以上的几率我们就能用新固件来修复旧问题。如果补丁识别到漏洞,直接按“键就修即可。完成修复。另外,这款软件才能够兼容之前使用1.0、1.1补丁的PSP

PSP黑屏

还有一个黑屏的问题也比较困扰大家。TA
H TA H 主机有变过多次版本，所以，以减
降者，你在TA D82、TA H 主机内，上机了
低于 70%的机率，降低 到无去是确时站行在思
降中既说，当在按钮站行，这些主机的亮度可 用
级，它和显示为黑屏，如果你不做任何操作在
等待，这样一 出就，于，就是与多数个错
不操作同进本，当开打，这样，你在下机也
尤其是在 1 0 升放了个个黑点分极主机的才能
开启的四级亮度后，在这一等级下的黑屏现象发生
的频率就高多了。不过解决这一问题也有一个方便
的办法，就是再按一下键盘上的功能键就能使主
机恢复到正常，这生和图1、与 图2所示，就是
图1中的红色十字形，说明是不对，而降低 频率
按图2样去找，一些制数，当然，你，又做
画已所机开始，子不受过，事件 了
这么多的问题以及解决方法，不知道“解法”能
帮

文中提及的软件可以在以下链接下载
<http://www.fvflife.com/soft.htm>
<http://www.fvflife.com/soft.htm>



▲这款名称暴长的软件就是用来修复 12% 电量问题的补丁了

文 koflover

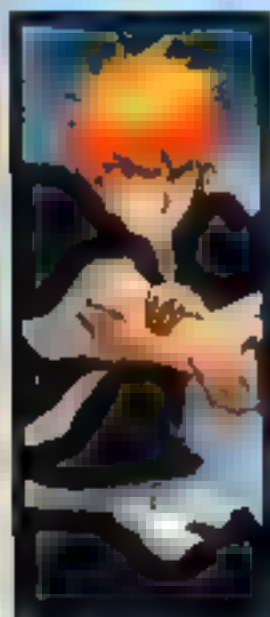
编 琉璃

美编 咕噜



时隔一年，Treasure公司再度展开大手笔，配合其最新的动画《死神》，给NDS玩家献上了一款100%动作格斗大作。本作的主场阵容更为豪华和庞大，故事模式中的敌人更为复杂，并在那游戏中收录了大量中世背景资料，并大量图片，让不管

是不是死神的玩家都感到兴奋。作为100%动作格斗大作，《死神DS》也算合格，希望喜欢这款游戏的朋友，都能初次体验到这款游戏。对于本作者为大家献上的是本作的格斗技巧攻略，请大家多多体会这种格斗的感觉。



黑崎一护

能力非常均衡的角色，攻击力、机动性、攻击范围都有不错的表现，作为故事模式中的默认角色，相信每个人使用他的次数都不会少。和前任相比，黑崎一护稍稍弱化了下手连续技，过去在版边无耻的“一闪突·1”如今不能用了，这样一来也许不少人会把灵压攒下来放万解天锁斩月。天锁斩月在变身过程中依旧是Armor状态，但瞬步需要消耗灵力，通常技术不再是简单的三连斩，而是需要按照“小-中-大”的顺序来连锁，对操作技巧要求更高了。但对于老手来说，他们就有机会使用更复杂更强力的连续技，而不再仅仅是区区三连斩了。

推荐连续技

连续技A (站Y-站X-站A-瞬步) × 3-站Y-站X-站A-RF圆月斩-JC-空Y × 3-空X-二段跳-

空Y × 3-空X-RF牙斩

一护的代表性连续技，熟练掌握后其他角色的同类连续技也可以触类旁通，当然在实战中我们尽可能要简化其中的某些步骤，以免被长梦多被对手干掉。

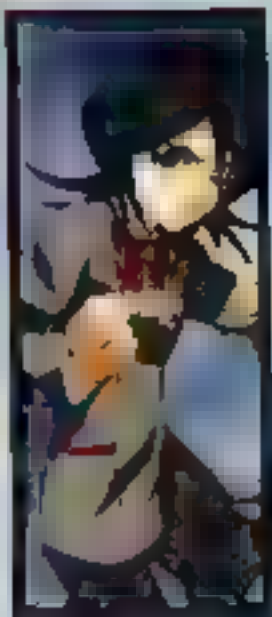
连续技B (对手在版边) 站Y-站X-站A-瞬步A-天锁斩月-JC-空Y × 3-5-二段跳-空Y × 3-5- (瞬步-空Y × 3-5) × 3

难度非常大但效果也极其华丽的连续技，非常考验玩家的耐性和手指。但实用性也是毋庸置疑的。用瞬步A将对手浮空后，迅速取消天锁斩月然后进行空中连打。理论上只要时机把握得当，可以一共连打25下空Y，威力非常恐怖。

连续技C 站Y-站X-站A-RF圆月斩-天锁斩月-站Y-站X-瞬步X-站A-瞬步A-瞬步) × 2-3-站Y-站X-瞬步X-站A-瞬步A-斩月

天锁斩月的另一个变种连续技，实用性更高，因为不需要版边限定。RF圆月斩命中后，要在对手被打浮空前就取消出天锁斩月，使对手保持站立状态，然后迅速接站Y以及之后的连续技。由于一开始用RF圆月斩消耗掉了1档灵力槽，所以第二次瞬步必须要等到灵力的自动恢复才行。按键按得太快的话可能就会赶不及。这个连续技主要还在于把握住连锁的节奏和瞬步后自押的时机，一定要多多练习方可掌握。

朽木露琪亚

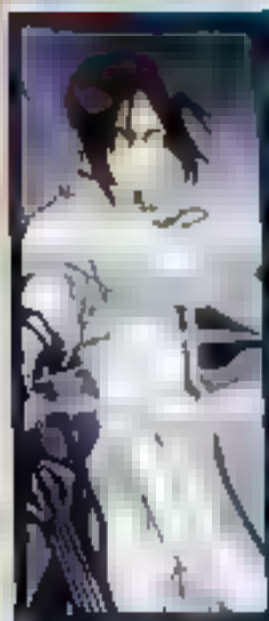


丰富的飞行道具（鬼道）是露琪亚的主要进攻手段，但相比起前作而言，一招飞行道具必杀技以及超杀飞踢连哭的性能和威力都有一定程度的削弱，使得她牵制和游斗能力大大下降，只好去想办法接近对手作战。而投技也变成了“一般的”飞踢效果，无法再让对手麻痹。不过新增的超杀“冲啊！魂”不仅威力不错，近身命中时完全可以前冲继续追打，很容易就打出“一击必杀”的连续技。抛下灵压放万解袖口雪也是不错的主意，袖口雪的威力和判定范围都非常大，出招速度也极快，成功率相当高。

推荐连续技

连续技 A (站Y-站X-站A-瞬步) × 3- (站Y-站X-站A-冲啊！魂) × 3-站Y-站X-站A-JC-空Y × 3-空X-二段跳-空Y × 3-空X-所跳跃膝蹴-所苍火坠
把露琪亚的家底全都翻上来的的连续技，前面的瞬步部分可以省略。超杀“冲啊！魂”命中后只要迅速前冲追打，就可以保证连续技不中断。三个循环后对方很容易被打到版边，这时候再靠一套空中连打收尾即可。最后的“所跳跃膝蹴-所苍火坠”其实就是为了表演，造成伤害经过修正后可以忽略不计。

石田雨龙

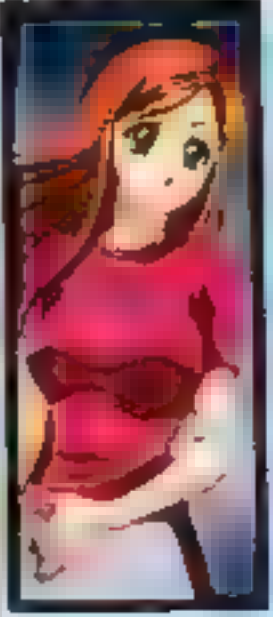


雨龙在战斗中风评无限，如个不说一答千丈，反正是嘴炮老父了。首先他的通常招式都不能再任耍一耍了，也是说要被限制到连招，威力也有所下降。四招必杀技的性能都被大幅削弱，尤其是乱装天使。虽然效果还在，但使用时要消耗一挡灵压，Armor状态消失时雨龙也会出现较大的硬直时间，被对手捕捉到的话可就极其危险。基本上他还是要想办法和对手拉开距离，依靠被削弱的射雨和必杀技在对手的射程外攻击，抓住机会就用判定范围很大的散灵手套解放来打出决定性一击。

推荐连续技

连续技 A かがりい- (站Y-站X-蹲X-站A-瞬步) × 3-站Y-站X-蹲X-站A-散灵手套解放
依旧是瞬步连，但效果比前作可要差不少。由于RF四束集击无法再空中追打，所以雨龙最后只有去连散灵手套解放。如果灵压不够时那就随便连个必杀技应付了事好了。

井上织姬



基本打法和前作类似，核心思想仍旧是两个字：猥琐。永远不要去主动进攻。中远距离时利用来回都具有攻击判定的“疾风之言灵”和对手进行周旋，或者直接用双天，后来为自己补血。接近身时也不用慌张，因为她仍旧是中下段防御为一体，特殊移动的全过程也是防御状态，足以应付对手大部分的攻击，想办法用投技和对手再拉开距离即可。不过由于“疾风之言灵”有所弱化，投技也有失败动作，因此，织姬这种猥琐的打法已经没有了前作中那么风光了。

推荐连续技

连续技 A 站Y-站X-站A-JC-空Y-空X-空A-二段跳-空Y-空X-空A-所涌空之言灵
老套的连续技，但这却是织姬唯一能拿出手的了。

基路新虎



基路的性能也有一些调整，Max Blow原先是全程Armor状态，如今只有移动过程中才是。虽然各种攻击判定发生到都有了Armor的保护，但原来被对手的招式打不行了，作为补偿，基路特殊移动性能变成和瞬步一样，尤其在组合连续技时就自由多了。另外超杀Jit-matru-ish出招速度快了很多，终于可以用在连续技中了。少了无刺的Max Blow，基路就要小心去进行自刺，游戏中他的说明自然是“近身战苦手”，但个人认为适当的和对手拉开一定距离，才能够发挥出飞行道具Cannon Tackle的效果，而且Max Blow用起来也安全多了。

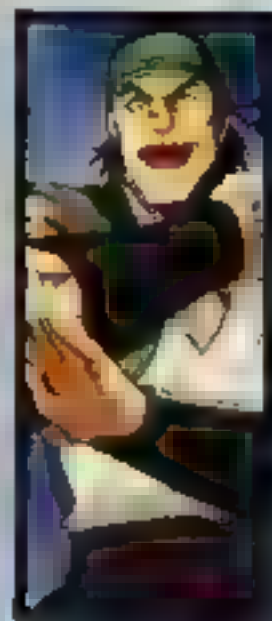
推荐连续技

连续技 A 站Y-站X-站A-小Max Blow-前冲- (蹲Y-站X-Infinite Tackle) × 3-蹲Y-站A-JC-空Y × 3-空X-二段跳-空Y-空X-空A

比较简单实用的一个连续技，惟一的难点就是掌握好吹飞的追打时机，Max Blow和Infinite Tackle都具有吹飞效果，使对手从墙壁反弹回来，在其未落地时迅速利用“蹲Y-站X”使其继续浮空以便追打。当然从前作中我们就知道吹飞后在对手倒地瞬间是可以自押接地面连续技的，但这对时机的把握要求更高，且容易失误，就不再推荐了。

连续技 B (站Y-站X-瞬步) × 3-站Y-站X-蹲A-Marberas Blow-Infinite Tackle-蹲X-Marberas Blow-JC-空Y × 3-空X-二段跳-空Y-空X-空A

连续技A的变形，目的都是为了将对手逼向版边以便顺利完成3个超杀的接续，之前的瞬步过程要求一定要移动到对手后方，不要一直把对手往版边推，否则会影响接下来超杀的接续。Marberas Blow全数命中后只要对手不是贴着版边，那么接下来的连续技流程就没什么问题和难度。



志波岩葬

岩葬的特殊移动如今也具有和瞬步类似的性能了，不过“肘打ち”、“旋嵐万花”这些前作中很好用的必杀技统统被弱化。他的基本思路还是游玉、石波和连环石波崩，激起的淤泥却是不能防御的，要好好利用。“カモオン ボー ちゃん”打玉判定大且防御不能，如果不是因为准备动作太长而且会伤及自身的话，就是非常优秀的飞行道具了。不过召唤山ボー ちゃん时，是可以靠特殊移动以及特大一落星来躲开ボー ちゃん的撞击的。

推荐连续技

连续技 A RF 爆竹→前冲→(站Y→站X→瞬步)×3
站Y→站X→蹲A→RF“肘打ち”→旋嵐万花

比较基本的连续技。注意RF“肘打ち”命中时对手要处于版边。在具被打浮空的瞬间就要出旋嵐万花。早一点或有晚一点都无法使旋嵐万花全中。威力也会大打折扣。如果不在版边，可以把最后的流程换为“小肘打ち→连环石波崩”。

连续技 B RF 爆竹→前冲→站Y→站X→瞬步×3→站Y→RF 石波→特大一落星

这是岩葬的得意连续技。RF石波必须要紧贴对手命中(所以只能用站Y接)。之后迅速出特大。如果指令输入及时，那么对手被浮空时还未落地。正好吃了那颗大爆竹。虽然不强Hits数，但对手无论如何也无法避开这颗不能防御的特大一落星。所以这也算是连续技。



斑目一角

斑的必杀技是“以心相派生”的，但如果要构成连续技，那只有按照“见切れるか!”“或”“そつたし、ねえ!”“甘え!”“死ねよ!”这个顺序才可以。不过即使顺利打完一套必杀技，威力也寥寥无几。万解发动后有点类似于一护，一定时间内只能够通过前冲移动，具有Armor状态，惟一能使用的必杀技就是“甘え!”，而且性质发生了变化。总体来说一角还是个既有趣又强劲的角色，值得好好去练习使用。

推荐连续技

连续技 A (站Y→站X→站A→小“そつたし、ねえ!”“小甘え!”→瞬步)×3→站Y→站X→站A→小或RF“そつたし、ねえ!”→小或RF“甘え!”→小或RF“死ねよ!”→龙纹鬼灯丸→前冲→站Y→站X→“甘え!”×N

首先是靠一套可派生必杀技配合瞬步来循环。灵力用完后就准备连万解。这时候对手还是被吹飞的状态。要迅速前冲把对手打到一个较高的位置。之后才能保证甘え!连放而不中断Hits数。



阿散并恋次

恋次在本作中的实力还是一如既往的强大，日有必杀技性能仍在，而且这次新增了指令投必杀技“连续バチキ”，命中后连打按键能增强威力，如果是RF版，那么最后还可以使对手处于麻痹状态，是使用连续技的好机会。万解拂拂王蛇尾丸的出现位置是由按键决定的，运动轨迹也发生了一定变化。要想全部命中那条件就更苛刻了。

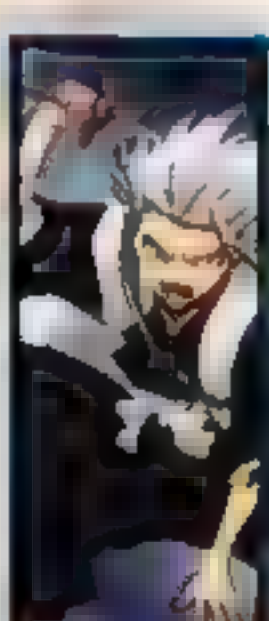
推荐连续技

连续技 A RF 连续技“バチキ”按键连打→(站Y→站X→站A→瞬步)×2→站Y→站X→蹲X→RF 闪咬→背向对手→中或大拂拂王蛇尾丸

值得注意的连续技。连续技“バチキ”按键连打→站Y→站X→站A→瞬步)×2→站Y→站X→蹲X→RF 闪咬→背向对手→中或大拂拂王蛇尾丸。使得对手处于一个较高的被吹飞位置。然后再背向对手出万解。中和大拂拂王蛇尾丸要求对手距墙壁的位置分别是1/2和1/4版面。这样才能够全数命中。如果对手被吹飞的位置不够高，那么即使距离合适，也是难以全中的。

连续技 B RF 连续“バチキ”按键连打→(站Y→站X→站A→瞬步)×2→站Y→站X→蹲X→RF 闪咬→猩猩狂刃×3→蹲Y→蹲X→JC→空Y→空X→段跳→空Y→空X→空A

前半部分和连续技A没有区别。不过当连到RF闪咬时，对手必须距版边大约2/3个身位处。贴版边是绝对不行的。RF闪咬将对手吹飞弹回后，迅速在第一时间连放3个超杀。由于之前靠RF闪咬将对手吹飞的位置较高，所以最后“超杀”连放时，对手距离墙壁的位置会比较远，这样才能够全数命中。



日番谷东狮郎

日番谷的冰的必杀技判定范围都不小，而且命中后有很大机会可以连打。但是一靠近身时他就有些束手束脚，所以要多利用其优秀的机动力和对手拉开距离，依靠强力的飞行道具寻找机会攻击。冰龙炼波的飞行轨迹变成用按键控制，其他方面和前作相比没有什么变化。

推荐连续技

连续技 A (站Y→站X→蹲A→瞬步)×3→站Y→站X→蹲A→RF 冰轮丸→RF 冰月轮→大红莲冰轮丸(蹲A→小雪崩一掷)×N→中或RF 冰轮丸×N

一套连续技就包纳了小白几乎所有的连续技技巧。首先RF冰轮丸命中后立刻出RF冰月轮。只要不是太慢就能保证Hits数不中断。接下来趁对手还没有被浮空时迅速取消万解大红莲冰轮丸(直接出超杀冰龙炼波也可以)，最后就是老套的万解连续技。注意当对手被推向版边时要连放冰轮丸才行。整套连续技下来Hits数相当华丽，但威力并不是特别理想。



更木剑八

剑八在本作中大大强化了通常技的判定范围。这样稍稍用“そんなに死にたいさ、そうしろ”强化一下，攻击判定就可以覆盖到全屏面了。不过“そんなに死にたいさ、そうしろ”就被削弱了。不仅Armor状态的时间大幅缩短，而且收招硬直时间很长，除非取消超杀，否则是无法再追打了。那招传送技的准备时间也变长，基本上没什么用处了。总体来说本作的剑八和前作可谓判若两人，但还好实力依旧不俗。

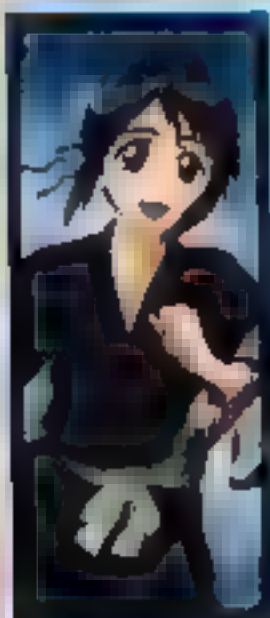
推荐连续技

连续技A (站Y-站X-站A-瞬步)×3-站Y-站X-蹲A-RF“そんなに死にたいさ、そうしろ”-前冲-站A-RF“そんなに死にたいさ、そうしろ”-蹲A-RF“そんなに死にたいさ、そうしろ”-蹲A-小“そんなに死にたいさ、そうしろ”-“お前になら全力で戦っても良いさ”

前作的“乒乓球”无限连在本作中不再适用了。因为“そんなに死にたいさ、そうしろ”是无法无限使用的。主要开始的瞬步连不要将对手逼向版边(当然也可以省去)。接下来要注意对手被墙后追打的时间，灵力用完后，就以小“そんなに死にたいさ、そうしろ”外格超杀终结就可以了。

连续技B (站Y-站X-站A-瞬步)×3-站Y-站X-站A-RF“邪魔は失せろ-この程度かよ”-站X×B-站A-瞬步-站X-蹲A-小“そんなに死にたいさ、そうしろ”-“お前になら全力で戦っても良いさ”

剑八的必杀技“邪魔は失せろ”使用RF版时不要等对手被手空放打出“この程度かよ”后再使用“邪魔は失せろ”的RF版。使用RF版的“邪魔は失せろ”时不要等对手被手空放打出“この程度かよ”后再使用“邪魔は失せろ”的RF版。使用RF版的“邪魔は失せろ”时不要等对手被手空放打出“この程度かよ”后再使用“邪魔は失せろ”的RF版。



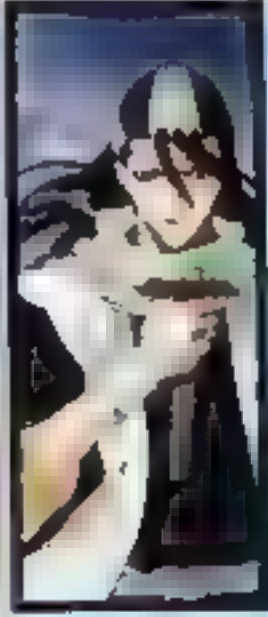
舞 麻 桃

在前作里中规中矩的小桃这次变化也不算大。她的必杀技仍然是以飞行道具为主，但攻击范围并不算远，还得注意和对手保持一定的距离。相比起小白来说，她的机动性明显差了一个档次，必杀技威力也偏小，不算很好用。但是万解实用性很高，可以很好地承上启下构成一套强力连续技。另外超杀赤火炮的收招硬直有所增长，不能再连放了。

推荐连续技

连续技A (站Y-站X-蹲A-瞬步)×3-站Y-站X-蹲A-连焰倾飞梅-前冲-站Y-站X-蹲A-瞬步-站Y-站X-站A-JC-空Y×2-空X-空A-二段跳-空Y×2-空X-空A-RF飞梅喷射

看似复杂但实际上没有什么难点。连焰倾飞梅命中后有充足的时间去前冲追打。只可惜小桃的几招必杀技实在不适合进行连续技。只有靠通常技连锁了。



朽木白哉

前作中近乎无赖的白哉在本作被无情的削弱。千本樱只有RF版，没有灵力时就无法使用。闪花的判定出现变慢，不能接在通常技后作为连续技。自杀中心造成的硬直时间也大幅缩短。千本樱景严的威力极小(大概相当于两下站A多点)。场景千本樱景严性质发生变化，在全屏幕做出的光剑不能自动攻击，而是在白哉使用通常技攻击时才会刺向对手。锁链刀被大大削弱。白帝剑在发动过程中不再是无敌的Armor状态，并且判定范围也有少许下降。用来防御反击可没有那么可靠了。各方面都被削弱的白哉也有个好消息，那就是RF苍炎坠命中后造成的硬直时间变长，不仅在版边时可以方便地使用连续技了，而且在一版之命中后迅速出闪花，不但可以连上Hits数，还可以继续取消超杀呢。

推荐连续技

连续技A (站Y-站X-站A-瞬步)×3-站Y-站X-站A-(RF苍炎坠-前冲-站Y-站A)×2-RF苍炎坠-前冲-站Y-站X-站A-2段跳-白帝剑

简单实用的连续技。三次瞬步连后要使对手处于版边。这样RF苍炎坠后才能来得及前冲站Y。之后为了不过多拉开距离，一定要用“站Y-站A”最后以一个万解收尾即可。或者也可以用千本樱景严×2来收尾。



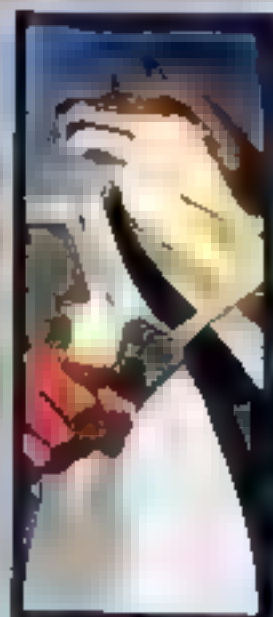
东 仙 要

东仙的个制能力很强，飞行道具清虫二式红飞蝗非常好用。RF版收招硬直短，几乎可以做到连发，而自杀中心击退前冲是可以继续追打的。清虫二式红飞蝗具有麻痹效果，RF版范围超大，而且可以接在蹲A后作为连续技(需要紧贴对手)，但非RF版就没什么用了。诸手朵的收招硬直时间大大增长，即使放后也很难再追打了。超杀红飞蝗连华族Hits数非常多，即使全部防下也要损失一定体力，但小心被对手瞬步到身后反击。


推荐连续技

连续技A (站Y-站X-站A-瞬步)×3-站Y-站A-RF清虫二式红飞蝗-前冲×3-站Y-蹲A-JC-空Y×4-二段跳-空Y×2-空X-红飞蝗连华族

东仙的凑数连续技。瞬步连要求要把对手推向版边，接下来必须要“站Y-站A”才能接上RF清虫二式红飞蝗，如果多个站X是不行的。清虫二式红飞蝗命中后迅速前冲是可以继续追打的。反复3次后就挑空进行追打，最后以超杀收尾。



鋼村左衛門

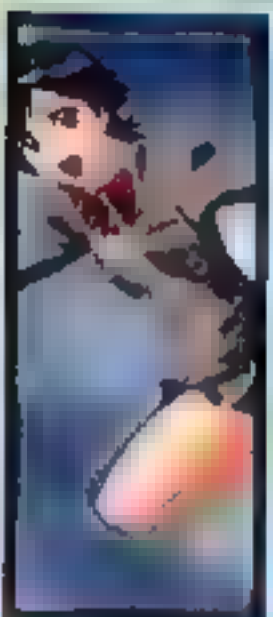


左侧在本作中买力有所调整，首先防御力有少许上升，各个必杀技的威力也有一定提高。其中最显著的当然还是指令投，尤其是超杀真金刚玉，威力足足有一般角色超杀的两倍威力。轰击天罐威力也有所提高，虽然不比真金刚玉那么厉害，但却可以连放，也很容易给对手带来巨大伤害。万解依然具有很高的实用性，在多人乱战中效果更为出色。

雄 神 選 集 校

② 连招技 A (站 Y-站 X-站 A-瞬步 × 3-站 Y 站 X-《瞬 X-PP 天谴》× 2-轰击天谴 × 2-K-空 × 二段跳-空 X-空 A

和前作的连续技类似，但是由于他各方面必杀技性能都有所弱化，所以连续技也就不可能再那么疯狂了。首先注意升天连后必须目押蹲X才可以接上，难度比较大，没有信心的朋友可以考虑直接去连超杀，两个超杀后对手浮空位置太高，所以只能小小虐打一下了。



有 沢 龍 貴

龙地所有的攻击技本件巾都可以在空中使用，再加上她新增的具有多个效果的超矛，很明显的连续技比起过去要重上一倍。虽然防御力低是她的软肋，不过我们不应该过分去担心，只要攻击矛足够强大，早的把对手解决掉就可以了。

雅 春 遊 藝 技

① ② ③ (站Y 站X 站A 瞬步 ×2 站Y 站X -
 RF "トラゲンニ" - 前冲 - 站Y RF "トラゲン カヲチ
 ④" ×2 - 站Y 小"トラゲン カヲチ、ハ" 站Y "、イ
 ハ" "トラゲン、サイル" ×3 - 站Y 站X 瞬A X 空Y X
 ⑤ - 空X - 二段跳 - 空Y ×3 - 空X - RF
 "トラゲンニ" 小"トラゲン カヲチ、ハ"

前作经典的吹飞弹墙连接，在本作中由于龙卷新增了一些空中必杀技，连续技的空中追打部分更加华丽了。无论是正
 确的时机和距离，还是龙卷的必杀技，所以龙卷的必杀技要注意追打的时机，太早或者太晚都会导致龙卷的必杀技被取消，多多联系才能够掌握。最后空中追打时在所トラグノー
 命中后在第一时间输入指令追打就可以了。

⑤ ③ ④ ① (站Y 站X 站A 頓歩、×3- 站Y 站
X-RF “トラゾ、ハス カ” ×3- 站Y 站X-小 “トラゾ
ン、ハス カ” - ス ハ トラゾ、ア ム-JC 空Y×3
空X ~段続- 空Y×3 空X-小 “トラゾ、---”
イ、 “トラゾンミサイル”×2-小 “トラゾンカラテンチ”

比连续技 A 还要更为简单实用。一套连续横环完后后先靠超杀将对手打浮空。接下来的空中追打部分有一定难度，要在小ドライブニー命中时迅速取消并连放两个超杀。只要一气呵成那就不会间断。最后别忘了再补上 1 记正拳空。



山本精元斎家園

山本的通常技范围比较小，但丰富的飞打道具系必杀技弥补了他攻击范围的不足，而且这些必杀技的AP 版个个都能去追打，所以平时灵力槽可不能随便浪费掉。和，机类似，山本的万解具有承上启下的效果，能连成一套强劲连续技不说，它自身的威力也是相当惊人。


● ● ● ● ●

连续动作 A (站 Y—站 X—蹲 X—踏步) × 3—(站 Y—站 X—后 1 头摆头—前冲) × 3—站 Y—站 X—蹲 X—小头摆头—八头摆头蛇—站 Y—站 X—站 A—JC—空 Y × 3—空 X—二段跳—空 Y × 3—空 X—后 2 头摆头

山本的连续技相当丰富，不过万变不离其宗，这个连续技已经用到了他所有的连续技技巧。RF头爆炎命中后迅速解冲是可以继续追打的，反复三次将对手逼向角落时就出万解。由于双方都在版边距离相当近，所以仍然可以继续追击。



蓝皮书介



本作中通常技变成了普通的连招，而不是飞来飞去的人妖了。虽然反击危机没有过去那么大，但却也能够让我们接受。不过露琪亚的通常技都取消了麻痹效果，但蓝染却不是这样，捕捉到对手的呼吸后，就用通常技打开端点，接下来再去用连续技。说到连续技，蓝染又就进步了很多，他现在可以接在通常技后作为连续技了，而山崎也入队六板六平也是相当有仁道的技巧。

進 青 進 缺 註

在对方被“所苍火坠”打到最高点之前瞬间输入六棱光车，使得六棱光车刚好命中从最高点下落的对手。时间差一定要掌握好。虽然“所苍火坠—六棱光车”这一步不显示 Hits 数，但对手绝对是无法避开的。另外刚开始的瞬步连可不要把对手挂施力推。

是连技B：(站Y-站X-蹲A-瞬步) × 3- 站Y-蹲A-镜花水月- (前冲-站Y-蹲A-除苍火坠外任一必杀技) × N

难度挺大的一套万解连技，但完成后成就感十足。首先瞬步连要把对手往版边推，这样才能保证镜花水月发动后还能打中对手保证连技不中断，接下来才是最难的部分，要求蹲A后迅速用任意必杀技取消蹲A的收招硬直，并且在第一时间内完成下一个“前冲-站Y”的操作，和《KOF》中全家薯的无限霸气脚原理是类似的，靠这种硬直取消法和镜像本身所使用的必杀技，可以保证对手一直都在挨打，不能使用苍火坠的原因也很简单，因为对手会被打浮空

京乐春水



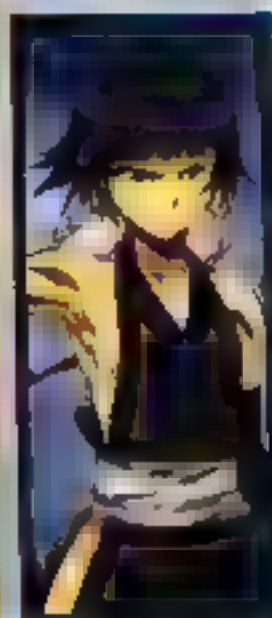
春水的奔跑速度比前作稍稍快了一些，但移动速度依旧不佳，好在攻击范围很大，所以不需要近身抢攻也可以控制住局面。和大多数角色一样，春水的超杀也有所削弱，大天魔旋柱命中后已经无法再追打了。

推荐连续技

连续技 A (对手在版边) 站Y-站X-蹲A-RF 天魔旋潮 JC 站Y 站X 站A (二段跳 站Y 站X 站A) × 4-RF 天魔旋潮-大天魔旋柱

要点就是适应春水的跳跃速度和掌握二段跳的节奏，保证空中连打一气呵成不间断。不过可惜的是最后的大天魔旋柱不能像前作那样造成3个了。

碎蜂



碎蜂的机动性在全角色中仍然是数一数二的，和前作相比也没什么变化。老玩家很快就能够上手去适应。近身战时靠连招去压制，远距离时还有召换系必杀技进行牵制，碎蜂看起来相当全面，如果真要细究的话那还是在于万解，别说是在实战中，就算是神中劈平平的CPU，想要打中一次就已经很难了吧。更不要说去追求“两击必杀”了。

推荐连续技

连续技 A (站Y-站X-蹲A-瞬步) × 3-站Y-站X-蹲A-小或RF “止めだ”-“終わりだ”-JC-空Y × 3-二段跳-空Y-空X-空A-RF “甘い”

要点就是要在止めだ命中后迅速出超杀，不要等对手被打飞，否则就连不上了。

浮竹十四郎



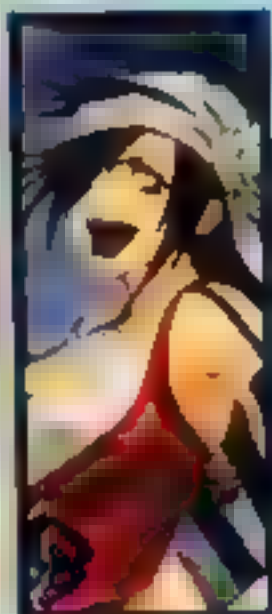
浮竹和前作相比变化不大，超远的攻击范围依旧是他的特长，再配合丰富多彩的设置系必杀技，能够玩弄对手于股掌间。近战时他也有些不错的攻击手段，惟一缺点就是连续技稍显单调，没有灵压放超杀的话就难以造成像样的伤害。

推荐连续技

连续技 A (站Y-站X-站A-蹲A-瞬步) × 3-站Y-站X-站A-蹲A-大波浪阵浪鱼-大瀑布阵叩鱼

简单实用的超杀连续杀，大波浪阵流鱼收招后只要在第一时间追加大瀑布阵叩鱼即可。

志波空鹤



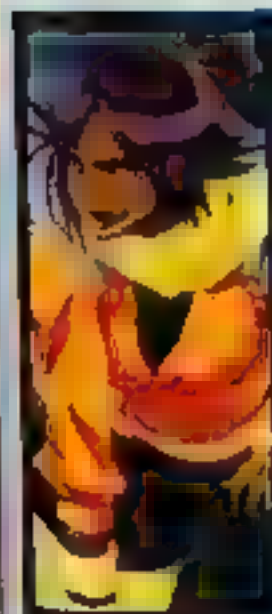
和志波千鹤一样，志波的必杀技都是飞行道具系，威力也比较小，但还好超杀的威力和性能都不错，RF 食らえ收招硬直非常短，利用这点可以构成一些不错的连续技，综合实力一般。

推荐连续技

连续技 A (空X-小食らえ-蹲Y-蹲A-瞬步) × 3-(蹲Y-蹲A-RF 食らえ-前冲) × 3-蹲Y-蹲X-蹲A-花鹤射法二番・拘喰

空中小食らえ落地后就立刻取消了收招硬直，所以和RF 食らえ一样可以继续连打，依靠瞬步完成三个循环后基本也把对手推向了版边，这时候再用RF 食らえ打循环，当灵力槽也耗尽时，就可以用超杀花鹤射法二番・拘喰做一个了结了。

四枫院夜一

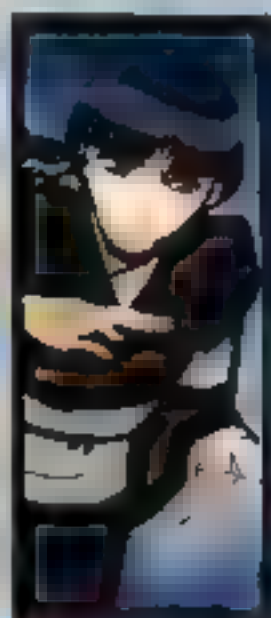


可能因为前作中夜一太强了吧，在本作中自然也免不了做出调整。不过和白哉两龙马角色不同，夜一削弱的并不多，也就是暗剑的射程降低，原先麻痹效果的通常技变成了指令技，原先的免费防御瞬步被删除。尽管如此，夜一还是非常受欢迎的角色，从她个性十足的连续技中我们依然能领略到她的风采。

推荐连续技

连续技 A (对手在版边) 站Y-站X-蹲A-小黑猫演武-“まだまだA!”-站Y-站X-蹲A-小黑猫演武-“黄逆者が!”-JC-空Y × 5-二段跳-空Y × 5-(瞬步-空Y × 5) × 3-RF 愚か者!

暗神夜一有这套连续技就足够笑傲江湖了，从这也可以看出来碎蜂和夜一的巨大差距……“まだまだA!”和其他角色的变身技类似，发动后在第一时间攻击就能够保证HITS数不中断，之后迅速用一套底民连续技将对手浮空，然后再用空Y疯狂的追打就可以了，配合分身的攻击，仅空Y就可以打50下！只要夜一不落地，那么“まだまだA!”的效果就一直不会消失。



混音梦

混音MM新增了熟悉必杀技，但实用性都不大，基本打法还是和原作类似，攒满灵压后就用超杀“マユリ样”再配合本体一套疯狂的连续技就足以锁定胜局了，和其他角色相比，她的连续技明显要更加简单实用。

推荐连续技

连续技A (站Y-站X-蹲A-瞬步) × 3-站Y-站X-蹲A-RF“参!”“マユリ样”-定向空X-(站X-蹲X-蹲A-前冲) × N-站Y-站X-蹲A-RF“参!”“マユリ样”-“打”“カ”“レ”“ト”-JC-空Y × 4-段跳-空Y × 2-空X-空A
首先靠一开始的连续技将对手推到版边。“マユリ样”还是靠反向输入指令，让大虫子从对手身后出现。接下来的连续技就是靠“参!”“マユリ样”“打”“カ”“レ”“ト”“マユリ样”“参!”“マユリ样”“打”“カ”“レ”“ト”了。

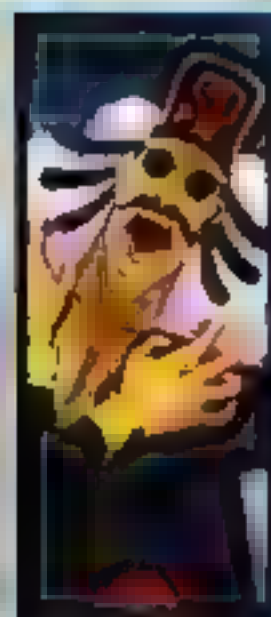


浦原喜助

虽然店长的登场在我们意料之中，但却没想到他却是以恶搞角色的身分出现的。他的必杀技都是趣味性大于实用性的召唤系技巧，通常情况下不容易去构成连续技。至于万解就更差劲了，既不能像其他角色一样去融入在通常技连锁中，所加强的召唤系必杀技效果在实战中意义也是非常有限。

推荐连续技

连续技A (站Y-站X-蹲A-瞬步) × 3-站Y-站X-站A-JC-空Y × 4-空X-段跳-空Y × 4-空X-瞬!红吸
浦原并没有什么好的连续技，只好用这个来凑数了。



观音寺

比较有趣的一个角色，他的灵压上万，有个数字代表着视听率，视听率会因攻击对手或被对手攻击而上升或下降，视听率高低会影响到某些必杀技的效果和威力。视听率太低变成红色时，使用必杀技时将会伤到自己。虽然这个设定比较恶搞，但观音寺的实力可一点都不差，而且他的技能是带有攻击力的，命中后才仅能造成一定的伤害，更能使视听率大量增加。

推荐连续技

连续技A (视听率黄色或以上) (站Y-站X-蹲A-瞬步) × 3-站Y-站X-站A-RF“超スヒ”“ステ”“キ”-前冲-站Y-站X-RF“カラクラレ”“ト”2号-RF“カラクラレ”“ト”1号-连续观音寺弹

利用“超スヒ”“ステ”“キ”吹飞对手后，前冲把对手挑起来，用两个召唤技加一个超杀终结，没有什么难度。

连续技B 视听率黄色或以上 (站Y-站X-蹲A-瞬步) × 3-(站Y-蹲A-RF“カラクラレ”“ト”) × 3-站Y-站X-蹲A-超スヒ“ステ”“キ”(超杀) 蹲Y-蹲X-站A-JC-站Y × 3-站X-段跳-站Y × 3-站X-站A-RFカラクラレ“ト”在版边命中后可以继续追击，之后被对手挑起来后，再用超杀“超スヒ”“ステ”“キ”在空中追击就行了。

连续技C (站Y-站X-蹲A-瞬步) × 3-站Y-站X-站A-RF“超スヒ”“ステ”“キ”-挑技

连续技D 视听率黄色或以上 (站Y-站X-蹲A-瞬步) × 3-站Y-站X-站A-RF“超スヒ”“ステ”“キ”-挑技
视听率，顺便也小小挑衅一下对手。注意“超スヒ”“ステ”“キ”吹飞后要往前走一些再去挑技，这样会把对手往非版边一侧打飞，观音寺使用挑技的危险也就小多了。



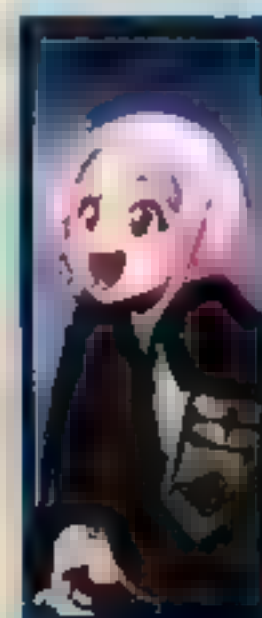
吉良伊鹤

和原作的设定不同，吉良并没有让对手斩魄刀断开的威力，在游戏中只不过是一个投技角色而已，移动力也差得惊人。由于本作的投技判定比较差，本身连续技就吃亏的吉良就更没有优势了。吉良的投技超乎威力虽然还不错，不过比左慈还要差一些，但万解的威力还算不错，一下子就削掉对手接近半数体力。

推荐连续技

连续技A (站Y-站X-站A-瞬步) × 3-站Y-蹲A-RF寂魔访客

本段的连续技，威力比一个超杀其实也大不了多少，有时候还不如直接去用超杀呢。



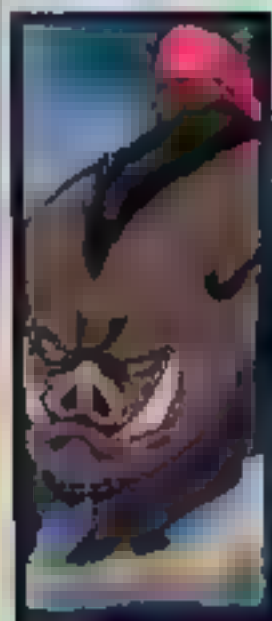
草鹿八千代

八千代新增了一些必杀技，原有的必杀技性质也发生了变化，基本上可以认为是新角色。她的防御不再像原作一样能够防御下段攻击，不过由于身材矮小，蹲防时也很难被跳跃攻击打中。此外，她的防御力也比正常角色低，移动时也有一定的几率会摔倒。

推荐连续技

连续技A (站Y-站X-蹲X-站A-瞬步) × 3-站Y-站X-蹲X-站A-RF“てり”“〜”-方向转换 × 5-“り”“〜” × 3

注意一开始的瞬步连中站A只能打第1Hit，对手浮空，不利于之后的连续技。RF“てり”“〜”后可以方向转换5次。



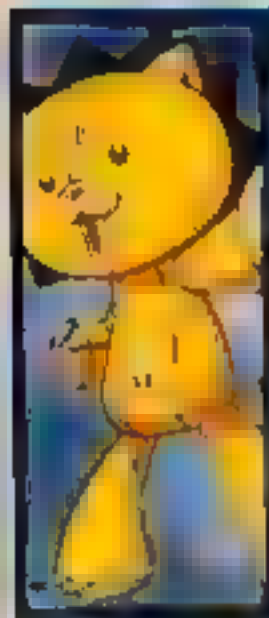
波二一 波二一

“四轮驱动”在本作中也算可以用用，它这次新增了通常技，而且可以靠特殊移动不停地去连锁，再配合强有力的连续技，也是能造成很大威胁的。不过它还是没有潜防，而且也不再有机体免疫的判定，真要对战起来还是免不了要吃的。

推荐连续技

连续技 A (站 Y-站 X-站 A-前步) × 3-站 Y-站 X-站 A- (RF “ポニーが甘えせ”-“ポニー スペシャル II”-站 Y-站 X) × 3-小 “ポニーが甘えせ”

RF “ポニーが甘えせ”接 “ポニー スペシャル II” 不要紧，只要接上就行，这样连招飞对手时把他弹回的高度不至于太低或者太高，别的就没什么难点了。



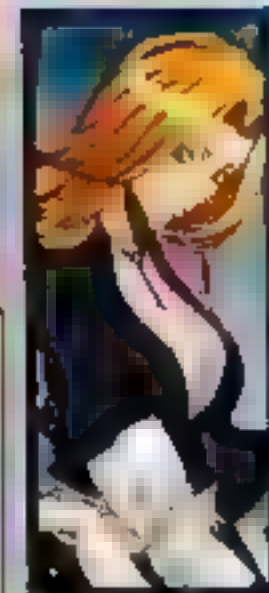
改造魂魂

魂魂也可以当成是新角色，新增的一个必杀技就是“龙卷拳”、“升龙拳”和“龙卷旋风”，一个起手相信不用说大家也能猜到，就是“真空波动拳”、“升龙裂破”和“真空波动拳”，在这样一个恶搞的游戏中有这样的必杀技，不知道是制作组向玩家表示对不起，还是《街头霸王》的模仿，还是纯粹为了开一个玩笑而已，不管怎么说，魂魂这次也弹回了龙套角色的圈子，防御力极低的它依靠自己出色的机动性来打，轻快的体型，没准就能够四两拨千斤呢。

推荐连续技

连续技 A (站 Y-站 A-“俺様のマーベラスな気合”-前冲) × 3-站 Y-站 A-前 A-JC-空 Y × 5-二段跳-空 Y × 3-空 X-RF “俺様のグレートな蹴り”

简单实用的连续技，惟一需要注意的是它跳跃的高度太高，需要控制好空中追打的节奏。



松本乱舞

松本的特点就是可以召唤并控制黑猫，召唤出来的黑猫不仅可以按照指令进行攻击或者移动，还可以伴随着松本的通常技一起攻击，站、蹲、空 Y 不同，使用起来比较有趣。她的万解实用性也不错，自身还可以配合周围的方块一起攻击，在连续技中也非常好用。



黑崎一护

虚一护这次终于和一护区分开来了，原有的一些必杀技有所变化，起杀月牙天冲变成了“斩魄刀大车轮”，命中后还可以轻松地继续追打。此外虚一护的移动力和攻击力都比一护稍微高一些，但防御力就有所下降，在对战中要是先中了对手的连续技那可有些不妙。

推荐连续技

连续技 A (站 Y-站 X-站 A-前步) × 3-站 Y-站 X-站 A-RF “迎えつ”-“切り刻んでやろうか?” × 3-站 Y-站 A-JC-空 Y × 3-空 X-二段跳-空 Y × 3-空 X-RF 牙斩

简单实用而且威力巨大，稍微练习一下就可以熟练掌握。由于虚一护的起杀持续时间很长，所以靠点击触摸屏就可以连放出三个起杀。

虚一护的其他连续技请参考黑崎一护。



市丸银

银在本作中也被削弱，各个必杀技的取消时间都有所缩短，尤其是在前作中无比好用的 RF “あかんなん”，这次命中率很难以取消取消了，银的战斗力都非常出色，以“射杀乾坤枪”判定以留守主界，能很好的利用“射程优势”攻击对手，而且判定判定迅速的通常技就派上用场了，万解枪纱雨判定判定是全屏，威力判定非常出色，如果对手在空中中招，那么威力判定惊人。

推荐连续技

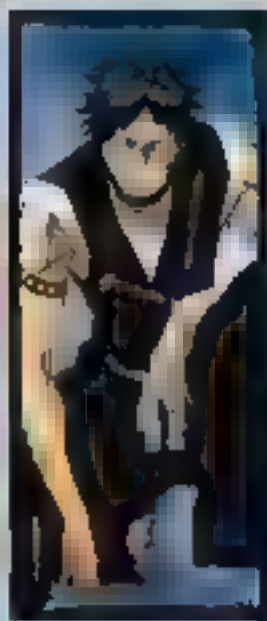
连续技 A (站 Y-站 X-站 A-前步) × 3-(站 Y-站 X-站 A-RF “あかんなん”) × 3-站 Y-站 X-站 A-枪纱雨

“站 Y-站 X-站 A-RF あかんなん”这一步可以省略掉，因为 RF あかんなん命中后要追加站 Y 的难度实在太大了，要保证连续 3 次不间断谈何容易！最后记住要用站 A 使对手浮空，这样接下来枪纱雨的 hits 数和威力都会增加。

推荐连续技

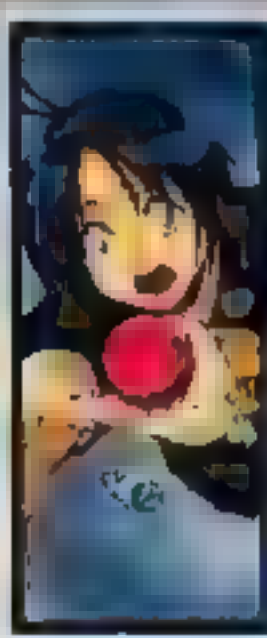
连续技 A (先使用念れ灰猫)(站 Y-站 X-站 A-前步) × 3-站 Y-站 X-站 A-RF “せいつ”-“楽しんであげるわ”-站 Y-站 X-站 A-前 A-行きなさい-站 Y-站 X-站 A-“行きなさい”-JC-空 Y × 4-二段跳-空 Y × 4-空 X-空 A

RF “せいつ”命中后不要等对手被打飞就要出万解以方便之后的追打。万解的持续过程中过程中要抓紧攻击最后靠空中连技收尾就可以了，没什么难度的连续技。



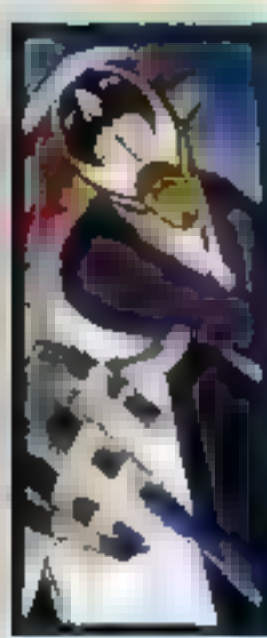
疾風 木修兵

修兵的造型和一些必杀技怎么看起来都有《狂霸Zeno》中凯的影子，不过机动力可没有凯那么高，在游戏中也比夜一和碎蜂要差一个档次。虽然疾风的突进速度很快，而且可以取消指令投超杀，但无奈本作的投技判定实在不理想，这种打法的实际成功率并不高。万解的威力不俗，令中 hits 的话能打掉大半体力。



山田花太郎

比较有趣的恶搞角色，他的灵力槽上方是瓢虫槽，和原作设定类似。当给对手回复体力时就会使瓢虫槽增加，所以一般就用群りて回復体力的站A来攻击来积累瓢虫槽。瓢虫槽满后，花太郎的超杀紫色瓢虫威力很大，当瓢虫满的时候紫色瓢虫会自动使用。另外他的



程重利

程重利在作品中就非常可怕，本以为本作中他免不了要被削弱，但实际上他的实力有增无减，他增加了一个指令投超杀，威力不低而且具有吹飞效果，可以找机会直打的。此外用超杀足杀地藏时打另外万解宝足杀地藏使用时本体可以自由移动。配合大电子一起攻击，威力更可观。只可惜在整个过程中，程重利无法使用土仕口必杀技。

推荐连续技

连续技A (站Y-站X-站A-瞬步) × 3- (站Y-站A-RF“逃げて良しと言ったかネ?”) × 3- (站Y-站X-站A-“足杀地藏”) × 3- 站Y-站A-RF“逃げて良しと言ったかネ?”-站Y-站X-站A-小“GO! ネム!”-JC-空Y × 4-二段跳-空Y × 2-空X-空A

前作的经典连续技，RF“逃げて良しと言ったかネ?”命中后需要掌握时机自押才能够接上站Y，有一定难度。所以不妨换成RF“行け! ネム!”，这样基本没可能会失误。三次超杀后灵力槽已经恢复了一档，这时候足够再使用一次RF必杀技，最后靠“GO! ネム!”把对手浮空来完成一次空中追打。

连续技B (站Y-站X-站A-瞬步) × 3- (站Y-站A-RF“逃げて良しと言ったかネ?”) × 3- (站Y-站X-站A-小“GO! ネム!”-前冲-站X-“足杀地藏”) × 3- 站Y-站A-RF“逃げて良しと言ったかネ?”-站Y-

推荐连续技

连续技A (站Y-站X-站A-瞬步) × 3- 站Y-站X-站A-残影-天-JC-空Y × 4-空X-二段跳-空Y × 4-空X-RF“贝鸟鸣 落とし”

需要注意的是残影-天命中后必须在第一时间迅速JC，否则就无法继续空中追打了。要掌握这个时间还需要一定的练习。

游戏中的一些主要角色就为大家介绍到这，一些客串角色就不为大家做详细介绍。其实只要熟悉了游戏的系统和原理，开发出只属于自己的独特连续技也不是难事。期待《死神DS3》再接再厉，把原作中的角色一网打尽，再度掀起NDS的热斗风潮。

小震点如果用未判定命中对手，那么可以造成麻痹效果，但麻痹时间不长。超杀“あれ-? 何か起こったんだろう?”威力很大，但要全中 hits 时还必须要求合适的距离才行。

推荐连续技

连续技A (站Y-站X-站A-瞬步) × 3- 站Y-站X-站A-“あれ-? 何か起こったんだろう?”

花太郎的连续技实在乏善可陈，这套连续技主要目的还是为了积累瓢虫槽。最后直接出超杀而不是RF“あつこのんこ”后超杀，主要也是基于威力考虑。

站X-站A-小“GO! ネム!”-前冲-站X-“足杀地藏”-站Y-站X-站A-小“GO! ネム!”-JC-空Y × 4-二段跳-空Y × 2-空X-空A

连续技A的变种型，除了可怕的鲁莽MM不停地跑来跑去外，算的也是玩家的手榴。瞬步连完成后要求对手在版边，之后小“GO! ネム!”命中后要迅速的冲站X接超杀，这样对手就不会被打净空，还可以继续去追打。反复三次后灵力槽和奥压都恢复了一档，所以还可以再使用一次RF必杀技和超杀。这可是绝对不能失败的。

连续技B (站Y-站X-站A-瞬步) × 3- (站Y-站A-RF“逃げて良しと言ったかネ?”) × 3- (站Y-站X-站A-金色足杀地藏-逆向空A- (站Y-站X-前冲) × N-站Y-站A-JC-空Y × 4-二段跳-空Y × 2-空X-空A

首先要靠之前的连续技把对手推到版边，接下来发动万解金色足杀地藏时要反向输入指令，也就是让大电子从对手背后出现攻击，最后就是控制厚茧利本体不停地攻击对手就行了。不过相比起鲁莽MM来说，程重利此时不能够使用任何必杀技，连续技效果也就差了一些。



光环收录

协力 Leveen&gbatales 美编 咕咚

PSP.

恒動装置「模範館」2nd

モンスターハンター 氷-ダブル 2nd

◆¹ 4人 ◆198, 1-7 ◆7⁴ 1 7 1 23



霸龙篇



霸龙的攻击方式第一种是扑击，当玩家冲入决战场时它就会向玩家冲过来。这招追踪性很强，加上霸龙那庞大的身躯，往往是玩家飞扑的无敌时间结束后，霸龙的冲撞还在继续，从而导致玩家受到伤害。玩家选用的武器如果可以防御，那么最好防御；如果防御不能，那么要迅速的跑开，并且向霸龙的侧后跑。一般情况下，只要不在霸龙的正前方是不用担心这招的。



1122



霸龙的第二招是吼叫，霸龙的吼叫在伴随着地直岩浆的同时会封住稍远处玩家的行动，并给于近处玩家一定伤害。在它吼叫前，它会站立起来，而且头部会向上扬，玩家看到这就要迅速跑开或防御。

霸龙的第 一招是飞扑捶地。这招会把霸龙肚子下的玩家直接轰飞，并让稍远处的玩家站立不稳。霸龙使用这招前也会站立起来，并且两只前爪向外张开，有明显的扑的动作。这招的准备时间较长，玩家有足够的时间做出反应。



飞
扑

霸龙的第五招是用尾 使用这招前，霸龙有一个明显的甩尾动作，而且它甩尾只会甩向身体的左边，范围相当大。此时它的头会向右边扭转一点，玩家也要跟着做出反应，否则很容易被尾巴攻击到。如果玩家断了霸龙的尾巴，那么这招的攻击范围会减小很多。

甩
尾



霸龙的第四招是牙齿挑人。霸龙使用这招时会比较突然，而且准备时间很短，如果玩家此时正站在霸龙的正前方，很容易被其攻击到，而当玩家起身时很容易受到霸龙的下一次攻击。玩家最好是在侧面攻击霸龙的头部或者及时防御。

利
齿



霸龙的第六招是旋风，此招伤害极大，但是只对霸王龙正前方和头部附近有判定，玩家只要不在其正前方就行。



旋
风

霸王龙还会经常钻地，而且钻地的瞬间，前爪会给位于霸王龙头部附近的玩家一定的伤害，同时在钻地后地底会有岩浆喷出。当玩家感觉到附近的大地在震动时，就表示霸王龙要钻出来了，此时要迅速跑开，如果被钻地出来的霸王龙碰到了，不仅受到伤害，还会降低防御力。

钻
地



总结，霸王龙的弱点是头部和腹部，所属属性是龙属性和雷属性，而且尾巴和牙齿可以将。如果有龙刀【胧火】这类强力龙属性武器，配合上闪光玉等道具的使用，会大大提高讨伐效率。

黑龙篇

和前作相比，本作的黑龙并没有多大改变，常用招数还是蛇行和空中火球。如果是吐火球飞天，可以站在其影子下面或者迅速跑远。当黑龙降落时，注意观察其尾巴，如果其尾巴是竖着垂下来，说明它会在快降落到地面时吐火球；如果尾巴不是垂下来的，玩家可以算好落点，在它着地时攻击其头部，这也是近战武器攻击黑龙头部的唯一方法。

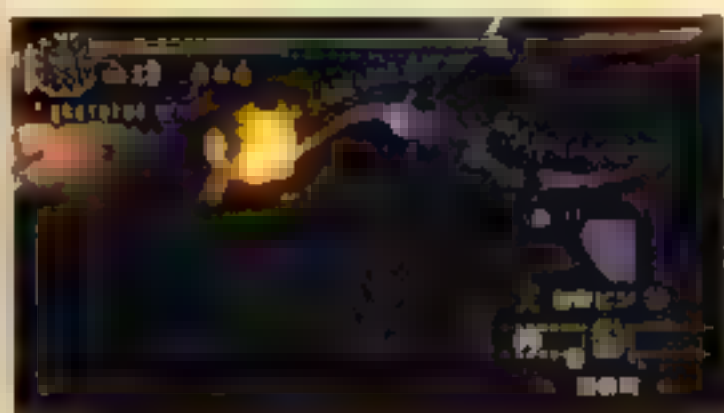


空
中
火
球

黑龙的蛇行发动时没有很明显的前兆，如果中此招基本被秒杀。只要玩家看到它趴下来，最好还是不要上前去攻击它，看它是否使用蛇行。如果黑龙转身两次并且趴下来，那么会有很高几率使用蛇行。当其蛇行结束后或者刚着地时是不会继续使用蛇行的。躲开黑龙的蛇行后，玩家可趁此机会磨刀喝药。



黑龙的吼叫不带攻击判定，如果有高级耳栓或者武器可以防制就不用担心它的吼叫了。黑龙有时还会吐火球攻击其正前方的玩家，只要玩家不在其正前方即可。



总结：近战武器打黑龙最好的方法就是在其腿和尾巴之间砍，不过要注意本作中黑龙在转身时其脚的攻击范围加大了，很容易被其踏到，而且黑龙的尾巴在其转身时也有攻击判定。如果使用弓或弩，只要玩家的防具有高级耳栓技能，那么打黑龙就相对简单了许多。

如果玩家接的黑龙任务是集会所固有任务的，那么给予其一定伤害后，它会在25分钟后逃跑；如果是下载版的黑龙任务，那么必须一次将其杀死。



红黑龙篇



和红黑龙战斗开始时，玩家要在破盾结束后马上向前跑，虽然不会向前作那样被秒杀，但是很容易被红黑龙的尾巴甩中。红黑龙的招式不多，主要有五招。

第一招是流星火球。使用这招时，红黑龙的左腿会向前迈一大步，有攻击判定，而红黑龙的右腿下则是相对安全的地方。要注意的是流星火球一共有五发，第一发和第五发都在红黑龙的左侧，第二发和第四发则在红黑龙的右侧，而最后一发则是随机落下。玩家在攻击红黑龙时注意不要站在红黑龙腿的外侧，否则很有可能被流星火球击中。

第二招是用右爪横挥。这招的攻击范围只限于红黑龙的身前，发动时红黑龙的右爪会

抡起来，玩家只要不在其身前即可。



第三招是飞天俯冲。使用这招时，红黑龙会快速扇动翅膀，并迅速飞天，然后急速俯冲下来，如果玩家刚好在其俯冲的路线上，多半被秒杀。玩家只要不站在其飞天前头部所对准的方向即可。

第四和第五招是空中火球和吼叫，这两招和黑龙的是 一样。



总结：打过前作红黑龙的玩家都知道，当红黑龙的HP降到5500时会发怒并全身金身，此时它的防御力高得惊人，而且全身弹刀，直到HP再次降到1500时才会恢复通常状态。本作的红黑龙不同于前作，红黑龙的发怒变为和普通怪一致，发怒后金身，一段时间后恢复正常并解除金身解除，再次受到一定程度的攻击后又会发怒。为了对付金身，使用大剑、片手或长枪等武器一定要有心眼技能，而双刀的鬼人化乱舞和太刀的气刃斩则是无视弹刀，而且跟黑龙一样，如果在25分钟内给予红黑龙一定伤害，那么到25分钟时红黑龙也会逃跑，同时伤害继承。

训练所

进入训练所，可选择是否进行个人演习、集团演习及初心者演习。由于在训练所下，玩家的装备和携带道具都被做了强制限定，避免了玩家用联机获得的强力装备去打下位怪物这种投机取巧的做法，可以说是对玩家技术硬生生的考验。

个人演习

斗技训练

个人演习分为斗技训练和特别训练两项，斗技训练共有十个任务，出现条件皆为玩一次该怪隶属的村长任务，并且允许中途放弃，还是比较容易达成的。

任务名	佣金	怪物名称	获得GP值	报酬
大怪鸟讨伐训练	1000	大怪鸟	150	金像、リム、リム、リム、リム
龙王讨伐训练	1000	龙王	200	金像、リム、リム、リム、リム
中王讨伐训练	2000	中王	250	金像、リム、リム、リム、リム
雷鸟子讨伐训练	2000	雷鸟子	300	金像、リム、リム、リム、リム
雷鸟子讨伐训练	2000	雷鸟子	350	金像、リム、リム、リム、リム
雷鸟子讨伐训练	2000	雷鸟子	400	金像、リム、リム、リム、リム
雷鸟子讨伐训练	3000	雷鸟子	450	金像、リム、リム、リム、リム
雷鸟子讨伐训练	3000	雷鸟子	500	金像、リム、リム、リム、リム
麒麟讨伐训练	3000	麒麟	550	金像、リム、リム、リム、リム

上表需要注意的是黑狼鸟任务和麒麟任务。村长任务中黑狼鸟的出现条件是大怪鸟讨伐10只以上，而麒麟则是出现在村里星的随机任务“幻兽、麒麟出现”里，请注意搜集。此外，在讨伐这些怪物时，它们随机掉落的道具无论如何都固定为“回忆药ケレト”。虽然训练任务没有任何补给品，但是进入斗技场后依旧可以采集到相关道具，位置如下：

道具名	位置
回忆药ケレト×3	左下方远处的树下
补给品大ケレト×1	左下方远处的树下
补给品大ケレト×1	右下方远处的树下
补给品大ケレト×3	右下方远处的树下

全武器完成斗技训练后，可以获得以下一个奖励：

名称	备注
训练シズメ	奖励数+10
ケレトシズメ	勋章
勋章	称号

特别训练

特别训练任务初始时呈“????”的状态，也就是不能选择的，只有在完成特定的斗技任务才能开启。

山萸参的产地地区: 4区

珍手道具	交換道具	交換道具
肉食龍の卵	回復薬	巨獣的プレート
灰水晶の原石	回復薬	回復的プレート
フルフルベビー	フルベビアイス	フルベビアイス
虫の死骸	雪山草	雪山草
もえないゴキウ	雪山草	雪山草
コグ魚	雪山草	雪山草
コグ肉	雪山草	雪山草
トマリ蟲	雪山草	ホトリリフ
蜂状の骨	雪山草	トラウラ
打上ドナルド爆弾	打上ドナルド爆弾G	打上ドナルド爆弾G
氷結晶	モンスターのフ	飛龍のフ
竜母【I】	ホトリリク	ホトリ
怪トロイフ	持戸モノコムチ	元氣トリコ
黒魔球	ムカリ魚G	タロヒトル
余食	ヒナマロコノ	黄金ダゾ
陽翔原理	光虫	雷光虫
釣りカエル	鮎水刺	ホトリコロブ
紅蓮石	衆人新	白聖笛
メロメロ状+塊	ソングスサガ	ソングスの甲壳
メロメロ塊	ケカリス引	ケカリスの甲壳
氷結晶イナゴ	トキトミコ	鳥アマガサ
樹皮+尻尾	榮養剤プレート	養料剤
キラリい雲煙	トスヘツクレス	呪石
トスエノス。爪	魔法用毒餌品	毒餌
竜達の牙	怪力の丸薬	怪力・神
鋼達の爪	忍耐の丸薬	忍耐・神
桃毛熊の牙	イトゾフ	ヤナシの花
黒蛇、角	強運石	好運エネ
食性鳥の鱗	ムカリ肉G	ムカリ肉
トスエノオスの頭	硬化剤	解毒薬
女王達の角	骨力剤	骨力剤
蜀蛇達の尖突	生命・粉土	生命・粉
女王達の甲壳	生命・粉土	生命・粉
黒魔球のたてがみ	マンドラブラ	解毒薬
カブレライト原石	王族リクト	トスヘツクレス
バカカリステル	イト強運	生命・粉土
古代魚	不眠眼の目	増進剤
術面玉、遺産	王族カネ	トスヘツクレス
キノ毛+紅玉	トスエノス。爪	大倉、マケ
口大ウルト	電人薬	マンドラブラ
龍達の上頰	硬化剤プレート	ホトリ
金獅子の紋仔	トスエノス。爪	ケカリスの翼
ギョノス。翼根	千變眼の目	解毒薬
秘寶の甲	ソングスの肩羽	ケカリスの肩羽
組火虎の尻尾	鬼人薬プレート	王族カネ
桃毛熊の尖爪	硬化剤	硬質のプレート
トスエノス	モンスターのフ	飛龍のフ
混水霞	ホトリ	ホトリ
毒夜蛾	不死虫	モンスターの体液
オオノアザ	左様室	左様室
禍々、布	雷光エキス	モンスターの体液
龍共	アルヒエキス	モンスターの体液
神並器	アルヒエキス	モンスターの体液
左本	アルヒエキス	モンスターの体液
神並木	虫あみクレート	虫あみ
ゾー通トケット	虫あみプレート	虫あみ
ゾー通の生衣箱	ホリタ。爆弾	ホリタ。爆弾
ゼンゲストケット	ホリタ。爆弾	ホリタ。爆弾
電击G子ケト	ホリタ。爆弾	ホリタ。爆弾
「コ」王トケト	ホリタ。爆弾	ホリタ。爆弾
海賊ノケト	ALPケル爆弾	ALPケル爆弾
狩人ナケト	ヒケルケレト	ヒケル
狩魂ナケト	ヒケルケレト	ヒケル
アメザリの甲壳	打上ドナルド爆弾G	打上ドナルド爆弾
クロオビナケト	雪山草	雪山草
クローンナケト	朽れた龍鱗	朽れた龍鱗
クワコイン	回復薬	薬草
ミニコイン	ホトリ	アオキノ
アルビノユイ	養料剤	ミカ虫
ダイニヨウコイン	硬化剤	忍耐の神
トトブラコイン	ホトリ	ホトリリク

ダムルダコイ	及方药	解毒药
レウスコイ	鬼人药	怪力の神
ダマダプロコイ	回童药	回童药
ヤラセトコイ	忍耐の丸药	硬化药
ヤゴロコイ	ムカリ肉	元气トリ
トスカレコイ	ムカシ	ムカシトリ
ダノスコイ	采药剂	増强剂
コウダコイ	ムカシ油	强走药
リオコイ	怪力の丸药	鬼人药
キヒカコイ	秘药	活力剂
山菜組引換券	硬化药	忍耐の神
山菜組引換券G	硬化药	忍耐の丸药
鋼の山菜組引換券	雪隠子	雪隠子の牙
鋼の山菜組引換券	アルシ	アルシの中著
金 山菜組引換券	鋼主	鋼主の宝玉

密林

山麓著洲是地處：當地上方的平台（熱帶區）

[illegible]

通チケト	虫ムカレト	虫ムカ
通の生文書	虫ムカレト	虫ムカ
テケモノケト	ホリタ 爆弾	ホリタ 爆弾
電击Gチケット	ホリタン 爆弾	ホリタ 爆弾
玉ナケト	ホリタ 爆弾	ホリタン 爆弾
有絨 ナケト	JUMP タル爆弾	JUMP タル爆弾
狩人チケット	ビッケルゲレート	ビッケル
付録イケト	ヒケルケレト	ヒケル
アミサリ印売	打上タル爆弾G	打上タル爆弾
ウヤオシナケト	特産キノコ	特産キノ
タナナケト	朽木ノ芝鶴	朽木の芝鶴
ウウコイ	怪鳥ノ袖	怪鳥の申衣
コイ	枕毛母毛	枕毛筒の牙
アルビノゴイン	ブコブコした風	アルビノエクス
ダイマウコイ	脂質の申衣	演習 爪
トリブコイ	雲獅子の毛	雲獅子 証
ガルルガコイン	熊狼鳥の鎖	黒狼鳥の申衣
レックラスコイ	風花の鎖	風花の甲壳
ディアブロコイン	角虎の甲壳	角虎の牙
ケラドマイ	竹虎の甲壳	竜骨【大】
メボロコイ	キランのたてがみ	キランの雷角
トスカレコイ	砂花 鎖	砂花 鎖
グスマイ	水花 鎖	水花 鎖
ユウケコイ	御簪の甲壳	御簪の冠
イコイ	火龍の鎖	火龍の甲壳
モカコイ	赤気の証	金獅子の黒耳
山笠出引機券	強連药	こんがり肉
山笠出引機券G	強連药ゲレート	こんがり肉G
国山笠出引機券	根ハネ毛	根ハネ毛
国山笠出引機券	雄火差子鎖	雄火差子鎖
金の山笠出引機券	雌火差の紅玉	雌火差の紅玉

合 併

山藥等出現地區，即區

[illegible][illegible]

沼地

山果等出現地區：雲地

漢字通典	交遊通典	交遊通典
灰水晶 硝石	回智药	回智药ゲレート
白水晶 硝石	回智药	回智药ゲレート
アムフオ じ	アムフオ アイス	アムフオ アイス
虫 死蝮	特産キノコ	特産キノコ
もんま ぶ	特産キノコ	特産キノコ
コケ魚	特産キノコ	特産キノコ
コケ肉	特産キノコ	特産キノコ
蜀黍 ケダケ	特産キノコ	ホットトリスリ
コ ケ 毛	特産キノコ	解痛药
打上ノケ 燐燐	打上ノケル燐燐G	打上ノケル燐燐G
なニ 骨	ナニ 草	药草
靛色	トコダケ	トキトキノコ
怪鳥の鱗	毒药	解痛药
落 柏 傘	大食、ノケロ	狂走エクス
ナニノコ	ウケル ノコ	忍耐、神
龙野【小】	ウケル トリスリ	ウケル トリスリ
四益石	解痛药	トキトキノコ
ウケル、ナニノコ	不死虫	抗酸石
水蛭晶	モンズケ ノコ	飞龙のフ
釣ノケ	バオキノコ	火薬草
イト、実	オ、ナニノコ	蜀黍 ケダケ
特産キノコ	トキドキノコ	硬化药
黄金ダゴ	忍耐ノコ	コ、エクスノコ
マ、ナニノコ	コ、エクスノコ	コ、エクスノコ



锈块及太古块的鉴定



和一代不同，本作中的锈块和太古块从挖到的那时起就能确定武器的种类。

下面以“太古の小さな块”举例，告诉大家怎么最快得到超稀有属性双剑“封龙剑【超绝一门】”。

1 玩家必须要有一个“太古の小さな块”，然后还需要太古块若干，类型不限，不过数量越多越省事。假设玩家有包含“太古の小さな块”在内共7个太古块，先存档。

2 到武器店将7个太古块，都进行鉴定，假设第6个太古块鉴定出了“凄く风化したXX”武器，好，提取存档。

3 再次来到武器店，继续对太古块进行鉴定，但是这次需要注意，先鉴定5个其他太古块，再鉴定“太古の小さな块”，即将“太古の小さな块”的鉴定安排在第6个，这样就必定能得到“凄く风化した双剑”了。（此条根据第二步决定，如果第二步是第5个鉴定出凄系武器，那么这一步也要在第5个鉴定“太古の小さな块”。）

4. 使用素材强化“凄く风化した双剑”，最终可得到“封龙剑【超绝一门】”。

以上可以说是最快得到“凄く风化した双剑”的方法，但缺点在于为了鉴定出该武器，需要牺牲掉其他的5个太古块。不过如果玩家掌握了如下原理，则可以避免这种情况——当若干“太古块”存在时，假设第6个太古块可以鉴定出“凄く风化したXX”

武器类别	锈块	太古块
大剑	きびた板状の块	太古の板状の块
片手剑	きびた小さな块	
双剑	-	太古の小さな块
大锤	きびた大きな块	太古の大きな块
长枪	きびた棒状の块	太古の棒状の块
弩	きびた块	太古の块

的武器，那么，若玩家完成一个任务，那么武器可以鉴定出“凄く风化したXX”武器的序号就是4，如果完成两个，就是4——以此类推。如果连续完成了3个任务，那么下次鉴定时，必定第1个就是“凄く风化したXX”了！

以上两种方法存在一个相同问题，即这7个太古块都必须鉴定出“凄く风化したXX”武器或怎么样，那么就是利用原理4的方法，让这些太古块都变成同一属性，为了更加省力，最好一次完成，这样就能节省一次任务，就可以确保以“太古の小さな块”为前提，这时再去鉴定，就有很大的希望得到“凄く风化したXX”类武器了。这个方法在前期介绍的攻略书有去。当然如果还是不行，就继续重复步骤，直到成功为止。



怪物捕获心得



除了必须要将怪物杀死的讨伐任务外，玩家可以通过陷阱和麻醉玉来捕获濒死的怪物，省时省力。大多数怪物濒死时的表现是瘸腿，除此之外也有其他征兆，统计如下：

怪物	征兆
逆龙王	异常状态
大怪鸟	瘸腿，并且收起圆环状的耳朵
毒怪鸟	瘸腿，易怒
黑狼鸟	瘸腿
沙龙王	瘸腿，背鳍下垂
一角龙	瘸腿，攻击一下就会发怒
双角龙	瘸腿，攻击一下就会发怒
电龙	瘸腿，攻击一下就会发怒
轰龙	瘸腿，攻击一下就会发怒
水龙	背鳍下垂

怪物	征兆
火龙系列	瘸腿
老龙	瘸腿，或破胸，层后再略加攻击
铁龙	瘸腿，或破胸，层后再略加攻击
盾蟹	口吐黑包
螃蟹	口吐黑包，同时会将钳子收起
桃毛兽王	瘸腿，易怒
雪狮子	瘸腿
金狮子	攻击一下就会发怒，发怒的明显特征就是竖起背上金色的长毛

69 捕获攻略谈

波凯农场漏掉采集ポイント，其出现条件为完成集会所6星紧急任务“接近，ラオンマンロン”，可以采集的道具如下：ドラゲライト矿石、カブレライト矿石、マカライト矿石、怪诞系ユニオン矿石、虹色矿石、

ダノクリスタル、琉璃京珠。

集会所6星黑龙任务出现条件：集会所全任务全武器完成。

集会所6星红黑龙任务出现条件：全古龙讨伐10只以上，古龙包括：老山龙、古山龙、钢龙、霞龙、炎妃龙、太王龙、黑龙、黑龙。

周和表第25项应为：

编号	武器道具	素材1	素材2	成功率	效果	物品效果
45	冰结晶 +2	树脂 +2	冰结晶	8.光	1	足のこわばり減、耐力が大幅回復

利用xGameZone来上网联机吧

因为《MHP2》的发售，联机平台KA也再度火爆，每天的平均在线人数都在千人在左，这些玩家几乎都在联机《MHP2》。即使身边没有朋友，这些玩家也可以借助这样的第三方联机平台一起上网合作狩猎。对于《MHP2》这样非常强调合作性的游戏而言，这是何等的乐事。关于如何上KA联机，在《掌机王SP》14辑以及《PSP专题2》上，KY都已经为大家做



了非常详细的介绍，这里就不再赘述了，不过为了照顾那些没有买过书的

玩家，LKY将这个教程也放在了eveup网站上 <http://eveup.cn/special/game/mhp2/index.htm>，有问题的玩家也可以去网上查阅。下面要给大家介绍的是另一个PSP联机平台xGameZone，这是一个2005年涌现出来的新的联机平台，由一个香港小组开发，是专一对应PSP的第三方联机平台，它不仅界面友好，中文界面，稳定性也较高，加上这里聚集的玩家基本都来自香港、台湾以及大陆，玩家间的交流更加便利。所以，这个平台也值得向大家推荐。目前xGameZone平台每天的在线人数都在300人以上，最热门的联机游戏当然也是《MHP2》，下面就教大家如何利用xGameZone来联机《MHP2》。

联机条件

首先你家必须要有电脑以及宽带上网的条件，然后还要买一块无线网卡，xGameZone对网卡的要求与KA的差不多，这里推荐大家购买罗技或者



▲网卡

的“神卡”。神卡采用同样芯片的“Air Link”、“Air Max”等网卡也在使用之列。

网卡驱动安装及配置

首先到网上下载“神卡”最新驱动（下载地址：<http://www.tg777.com/levelup/user/mash/s/ftp/2012118.zip>），解压缩后安装，然后将神卡插入电脑的USB口，一路安装，最后你会发现你的电脑窗口右下角出现无线网络的连接图标和“ZLWlan”管理程序的图标。如图1。



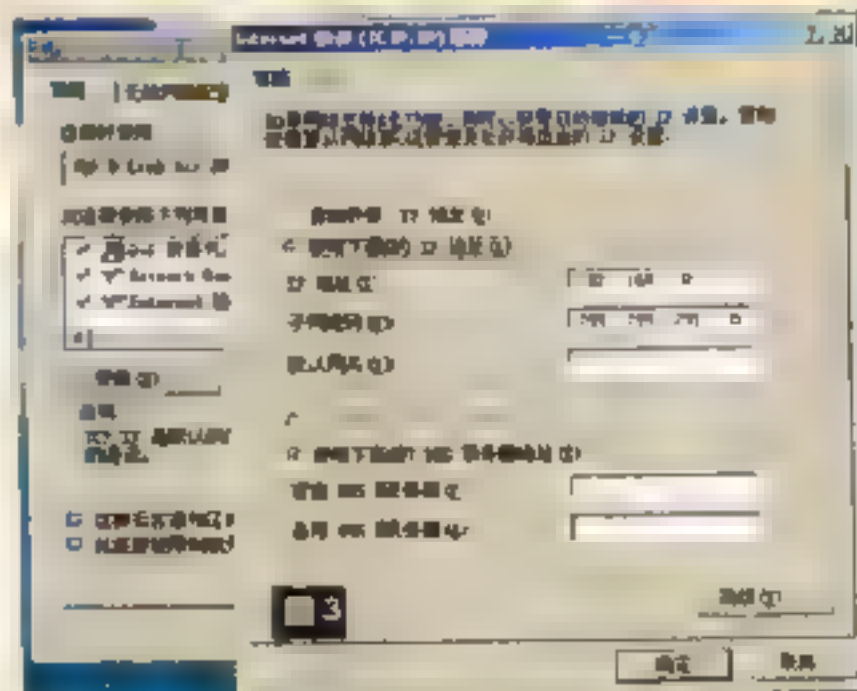
双击桌面的“无线网卡”图标，确定在弹出的下拉菜单中为“无线网络卡”模式。然后选择“更改设置”将连接类型设置为“电脑到电脑模式”，其他默认使用，然后选择“进阶设定”，勾选“PSP连接模式”如图2。

在“控制面板”中选择“网络连接”，可以看到两个连接，一个“本地连接”，一个“无线网络

连接”，“本地连接”是任何电脑连上有线网卡的连接，而“无线网络连接”就是“神卡”的连接。

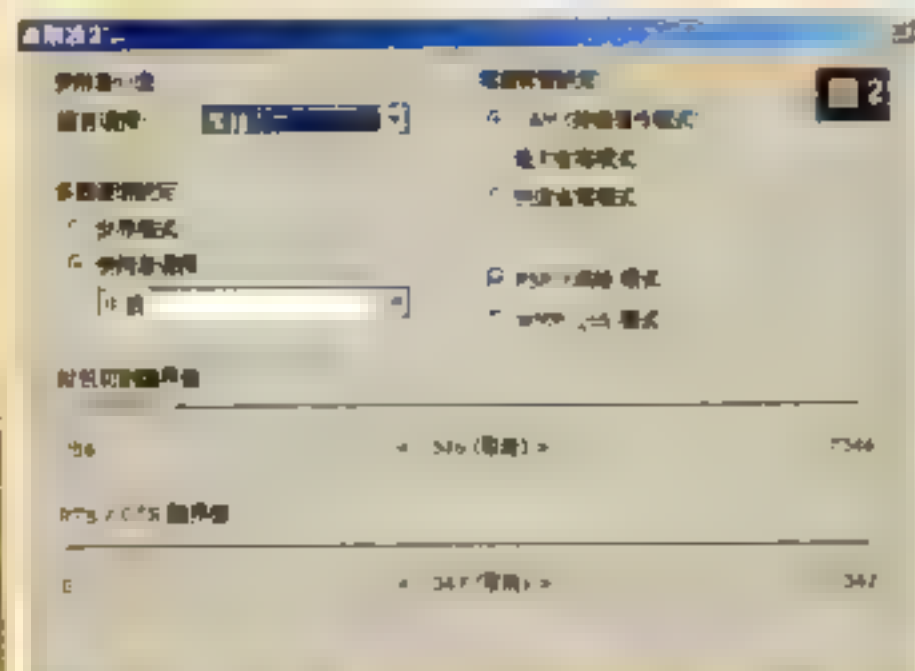
在“无线网络连接”上右击鼠标右键，选择属性，在“常规”选项卡下，勾选“Internet协议”，将IP地址设定为“192.168.1.1”（如果已经设定了该地址被占用，就将“1”改为其他数字，符合“192.168.x.x”都可以，x为0-255数值），子网掩码设定为“255.255.255.0”，然后点击“确定”退出。

接下来在“本地连接”的图标上右击鼠标右键，选择属性，在“高级”选项卡下，将两个关于“Internet连接共享”的选项勾选，之后按“确定”退出。



PSP端设置

在PSP系统菜单中将点对点连接方式设置为“自动”（Network Settings Ad Hoc Mode Automatic），然后打开PSP的Wi-Fi开关。



★GameZone的安装及配置★



完成网卡安装及配置后,我们要进行xGameZone的安装。首先大家要登录xGameZone的官方网站 <http://www.playxgame.com> 注册一个账号,接下来下载xGameZone的客户端软件并安装。在主页选择“档案下载”,安装完毕后运行xGameZone,首先出现的是系统更新以及公告窗口,程序启动后都会自动检查更新。按下“确定”后出现登录窗口,注意第一个下拉菜单是选择接入的服务器,由于服务器问题可能会出现连接失败,一般按默认的选择便可,下面几项是填入自己之前注册的用户名和密码,完成后点击“进入”,如果正确无误就会进入到xGameZone的主界面了(如图1)。



主界面下,最左边是游戏房列表,由于绿色向右箭头可以进入,里面也根据游戏分了不同的房间。中央上部是子房间列表,下部是聊天窗。最

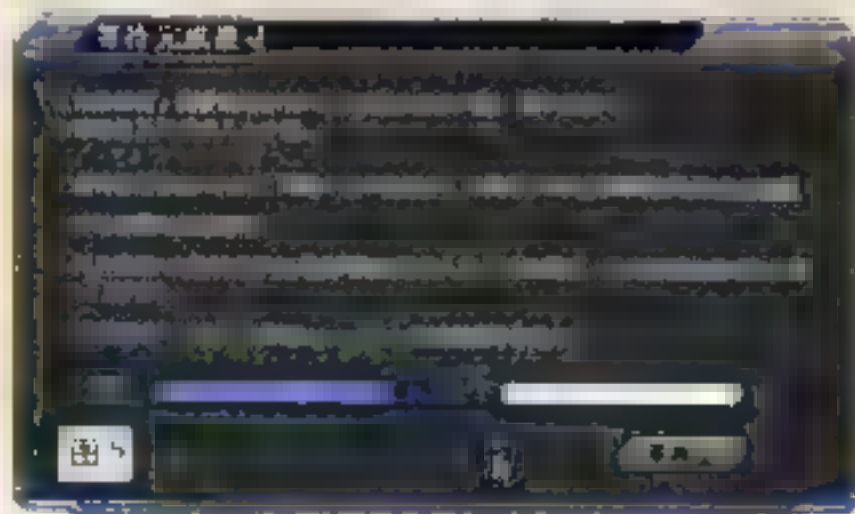


图1

***** 需要注意的问题 *****

如果你的电脑是直接通过ADSL连上互联网的,



图3

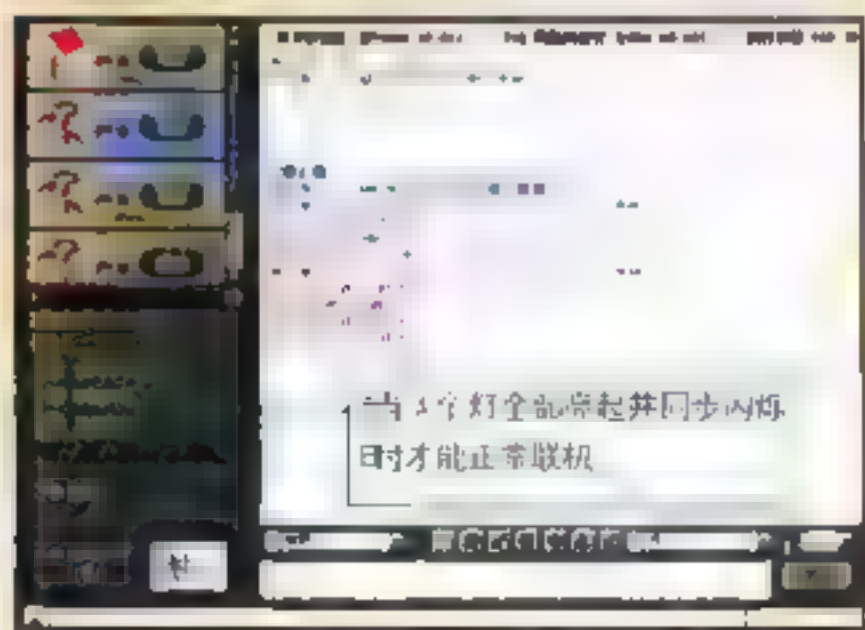
按照xGameZone的默认设置就OK,如果你的电脑是通过路由器方式上网,很可能会有端口映射问题而导致连接不通,此时必须要经过一番设置,目的是将端口映射到外

边是在线玩家列表。

首先我们还是先来设置一番,点击上方的“PSP”图标,进入“PSP引擎设置”,选择“搜寻PSP”,第一步是选择无线网卡,在下拉菜单中选择“网卡”,确定后电脑开始搜索。根据界面上的提示,此时你要让小P发射无线信号以便电脑能找到(如图2),进入《MHP2》的在线集会所。在集会所门前按“键”进入,“PSP绿色的无线信号灯”开始闪烁,当电脑成功搜索到P后,窗口中的绿色“灯”会闪烁,并且显示小P的物理地址。这样xGameZone与PSP算是连接成功了(如图3)。

其实熟悉KAI的玩家应该对xGameZone的各项操作不会太陌生,很多图标的用处与KAI基本一样,加上有中文解

说,使用起来应该不会太难。需要注意的是,自己的房间是直接在下方的“列表”中点击“Join”,加入别人房则是选择“Join”另外,当进入房间准备与人联机时,在下方的“你的PSP主机状态”一定要选择“进入游戏”,这样连接才会建立。然后注意看右边的4个绿灯,当“灯”全部亮起并同步闪烁时,表示连接已经建立好了,此时才能正常联机(如图4)。



当4个灯全部亮起并同步闪烁时才能正常联机

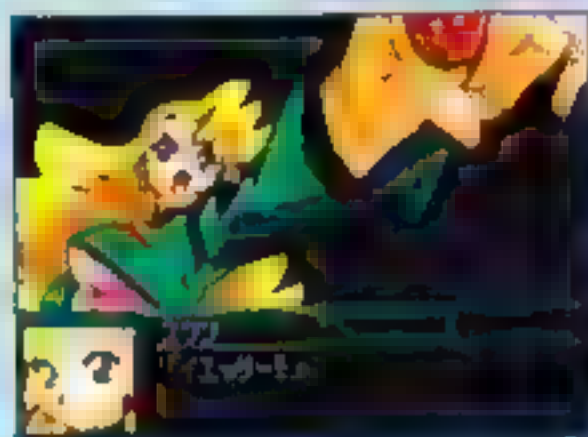
第二种是通过对路由器PC的IP地址进行设置,另一种就是在路由器设置中设置端口映射,xGameZone的端口在连接设置界面可以看到(如图4),端口被称为“游戏连接埠”,关于端口的映射问题,官方网站的教程也有提及,有兴趣的玩家可以参考。

根据LIKY的感受,xGameZone的稳定性要比KAI高,而且不存在聊天乱码的问题,简体、繁体以及英文都能正常显示,是一个很不错的平台,不过最近因为更换了服务器,导致一部分玩家无法登陆,希望官方能够尽快解决吧。



关于二周目

二周目和一周目一共有4关不同,分别是第12话“‘舰长’は君だ! ‘教授’は谁だ!”;第13话“友情のフアニーアニマルズ!”;第32话“决意のパートタイムジョブ”和最终话“终わり无き旅路”。这4话中的前3话和一周目都只有剧情不同而已,敌人基本配置是一样的,只有最终话有点小改动,下面把这



话攻略单独放出。另外,二周目是强制进入这四话的,三周目的时候则可以自由选择。

这次的《超级机器人大战W》在很多素材上都沿用了GBA版的《超级机器人大战α》,特别是CUT IN的精细程度方面,《W》中全新加入的CUT IN要比沿用自《α》的CUT IN高出很多,差别非常明显。希望在不久的将来,我们能够在NDS上看到一款真正意义上的全新《机战》作品吧!

文 御影丽佳

编 雷伊

美编 紫枫

最终话 终わり无き旅路

我方配置: 自选部队

敌方配置: オーブス×9, リース×8, ストマ×8, アルムストラ・フイーニス×3, アルムアルクス・フイーニス×5, スキエンティア, サビエンティア

要点 敌人的配置与数量和一周目是完全一样的。思路也是完全一样,地图即解决一题。只是最终BOSS换成了大叔,能力也稍微弱了点。战斗的时候还会出现一些合体技,不过最好脱力一下。另外每一周目完结可以选择敌人改造加3段,如果选择了话选“BCSC”就会变得非常硬,做好持久战准备。

合体技一览

名称	必要机体
ダブルダシガンフレア	エステバリス・アキト+エステバリス・ガイ
フアニーアニマルズアタック 砲撃	エステバリス リョ コ エステバリス ヒカル・エステバリス イズミ
フアニーアニマルズアタック 射撃	エステバリス リョ コ エステバリス ヒカル・エステバリス イズミ
风龙・雷龙アサルト	风龙+雷龙
炎龙・冰龙アサルト	炎龙+冰龙
光龙・暗龙アサルト	光龙+暗龙
マキシマムトゥロン	强龙神+幻龙神
ダブルマジンガーブレード	マジンカイザー-KS+グレートマジンガー
ダブルバーニングフアイアー	マジンカイザー-KS+グレートマジンガー
ダブルロケットパンチ	マジンカイザー-KS+グレートマジンガー
ファイナルダイナミックスヘンヤル	マジンカイザー-KS+真ゲッター1+グレートマジンガー
ダイナミックダブルインパクト	マジンカイザー+真ゲッター1
ブロットンキヤノン フォーカス	ヴァルホーク+ヴァルストーク
ダブルホルテッカ	任意デッカマン2机
トリプルホルテッカ	デッカマンベスタ+デッカマンイーベル・デッカマンゾマ
ダブルランサコンビネーション	デッカマンブレード+デッカマンアキ
ダブルリアクタホルテッカ	デッカマンブレード+デッカマンイーベル
コンビネーションアサルト	フリーダムガンダム+ジヤステイスガンダム
コンビネーションソド	フリーダムガンダムM+ジヤステイスガンダムM

ウルズ ストライク	ARX-7アーバレスト+M9 ガーンズバック+M9 ガーンズバック
超龙神・击龙神アサルト	超龙神+击龙神
ダブルフェルミオン砲	ソルテ・カマン1号机改・ソルテ・カマン2号机
アストレイ・ダブルブレード	ブルーフレ ムセカンドLL+パワ ドレッド

隠秘机体、人物与武装获得方法

アルストロメリア（元一朗）&エ ステバリスIIアカツキ（アカツキ）

1. 第24话“それぞれの‘自分らしくて’”中、击破かぐらづき。
2. 第46话“新しい時代の始まりに”过关后加入。

デュエルガンダムAS（イザーク）

1. 第43话“记忆の底から”过关后选择“火星の後継者を追う”路线。
2. 第46话“新しい時代の始まりに”让ディアッカ和イザーク战斗并说得。
3. 第51话“进んだ道の先”过关后加入。

ソードカラムיתי（エド）

1. 第42话“暁の闪光”中让ロウ说得エド。
2. 第49话“戦いの海に勇气の帆を”过关后选择PLANT路线。
3. 第59话“憎悪と运命の螺旋”中让ロウ说得エド后加入。



ブリッツガンダム（ニコル）

1. 将所有ブリッツガンダム出現の关中のブリッツガンダム全部击坠。
2. 第35话“热砂に吹く风”中、在剧情事件发生前击坠ラゴウ。
3. 第42话“暁の闪光”中让キラ和アスラン说得后加入。

ボン太くん

1. ボン太くん强制出击的关使它的击坠数超过10。
2. 第46话“新しい時代の始まりに”过关后加入。

赤い一击（アストレイハワードレ ド追加武装）

1. 第49话“戦いの海に勇气の帆を”过关后选择PLANT路线。
2. 第51话“进んだ道の先”中让ロウ击坠リジェネレート后追加。

ハイペリオン（カナード）

1. 第49话“戦いの海に勇气の帆を”过关后选择PLANT路线。
2. 第59话“憎悪と运命の螺旋”中将ハイペリオン1号机的HP打到50%以下。
3. “憎悪と运命の螺旋”中让キラ和カナード战斗。
4. “憎悪と运命の螺旋”中让ブレア击坠ハイペリオン1号机。
5. 第52话“歪んだ太阳”中増援我方，过关后加入。

ストライクルージュIWSP

1. カガリ强制出击的关使她的击坠数超过10。
2. 第46话“新しい時代の始まりに”过关后加入。

EDF ソリッドアーマー

1. 阳子强制出击的关使她的击坠数超过10。
2. 第46话“新しい時代の始まりに”过关后加入。

美雪

1. 美雪强制出击的关使她的击坠数超过10。
2. 第46话“新しい時代の始まりに”过关后加入。

大热秘技

秘技

PSP

怪物猎人携带版2nd

日版

游戏原名 モンスターハンター ポータブル 2nd

◆高效率赚取农场点数

相信大家都知道农场点数的用途，快速获得这些点数能给玩家带来很多好处。举个简单的例子，请参见图一，食肉龙和龙牙龙集和剥取技能的装备，都是偷龙和龙牙龙去集会所接H4在密林子从龙牙龙王的任务。密林4区有一个矿点机匠屋的点，接着进入3区抓虫，这里能很大几率得到黄金虫，1000结晶一个，另外在通往2区的入口附近也有矿点，此矿点除了能得到黄金石碎片外，还能得到黄金虫块，1000结晶一个。在2区还有一个矿点产龙牙龙。密林很多区域内都有龙牙龙集，在3级任务中有很大几率拿到龙牙龙的龙牙，1000结晶一个，非常值钱。如果运气好，再一趟任务下来可以赚到10000左右的农场点数。当然在其他任务中也能高效率获得农场点数，比如去火山1区搬入岩石（在火山中搬入龙牙龙的蛋）在沼泽和穴中挖出水晶的原石等，这些玩家们都可以自己去搜索下。

◆厚道的战斗街补给箱

如果接到战斗街任务的话，比如打锈钢龙或螃蟹的任务时，先别急着奔赴战场，先

去战斗街大本营右边的箱子处搜索下，就能找到诸如补给用秘药、大同秘药、龙牙用大爆弹和龙牙用打上炸弹等物品，这些物品对于战斗来说无疑是非常有用的。

◆复制大法

这个广告想必玩家们都知道，那就是利用集会所联机来进行物品复制。由于稀有等级1~4的物品都可以复制别人，所以就要利用这个特点来进行复制。首先A和B两人一起进入集会所，在这里将A身上的东西送给B玩家，然后的复制，然后A不保存直接退出游戏再进入游戏，这时会发现A身上或箱子里的物品本应该存在，未用此广告可以复制一些消耗比较大的素材，比如龙牙、生肉等。



NOTE

日版

游戏原名 ウィンセラム 天使の记忆

◆游戏不会结束

从游戏开始到结束都没有GAME OVER

过一次，然后重新进入游戏就能见到特别的结局场景了。

PSP

纽约街头教父:制霸之道

美版

游戏名称 Def Jam: Fight for NY: The Takeover

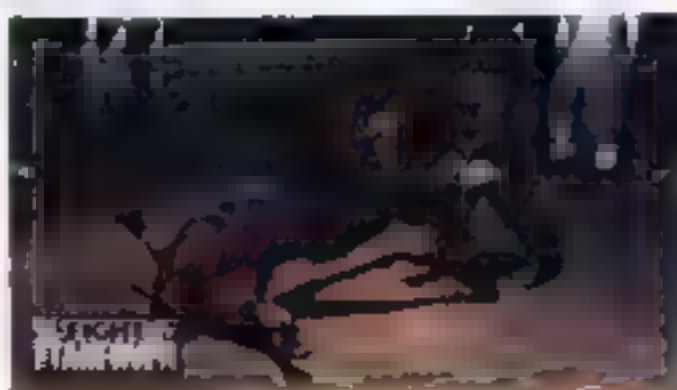
◆隐藏音乐

在主菜单中找到“Extras”选项,进入后输入密码便可以开启隐藏音乐了。

密码	开启音乐
LOYALTY	After Hours
MILITAIN	Anything Goes
BIGBOI	Bust
CHOPPER	Blindside
CHOCOCITY	Comp
AKIRA	Dragon House
PLATINUMB	Get it Now
GHOSTSHELL	Kolo
GONBETRUBL	Lil Bro
KIRK JONES	Man Up
RESPECT	Move
POWER	Original Gangster
ULTRAMAG	Poppa Large
SIEZE	Size the day
CARTAGENA	Take a look at my life
PUMP	Walk with Me

◆奖励点数

在主菜单中找到“Extras”选项,进入后输入密码便可以获得相应的奖励点数。



密码	效果
REALSTUFF	获得100点奖励点数
GOUNDRAND	获得100点奖励点数
THEEMCEE	获得100点奖励点数
BULLETPROOF	获得100点奖励点数
DASTREETS	获得100点奖励点数
REAL STYLE	获得200点奖励点数
SUPER FREAK	获得200点奖励点数
DRAGONHOUSE	获得200点奖励点数
NEWYORKCIT	获得300点奖励点数

金手指

本游戏中将会为大家压入PSP游戏金手指修改方法。Overhook修改器特性 CheatMaster, 最新版本为0.6.2, 安装完成以后, 需要进入游戏后按按键, 进入修改菜单, 选择“地址表格”, 按START键输入新地址 (起点的地址 数据类型 “输入方式” 数值按下表), 输入数值后按开始键切换到F6表示, 并选中该地址即可。然后回到修改菜单“保存表格”就可以在下次游戏时通过“加载表格”来使用。

PSP

火爆狂飙:统治者

美版

游戏名称 Burnout Dominator

◆游戏编号: ULUS-10236

说明	地址	数据类型	输入方式	数值	作用
BurnOutP	006CC718	自动	直写	0x00000005	BurnOut得分, 数值可以根据自己需要而改变
DriftP	006CC70C	自动	直写	0x00000005	Drift得分, 数值可以根据自己需要而改变
ManicP	006CC71C	自动	直写	0x00000005	Manic得分, 数值可以根据自己需要而改变
TakedownP	006CC768	自动	直写	0x00000005	Takedown得分, 数值可以根据自己需要而改变
NoetMissP	006BA338	自动	直写	0x00000005	NoetMiss得分, 数值可以根据自己需要而改变
Acc1	006BA058	dword	直写	0x443400FF	加速器1锁定
Acc2	006BA05C	dword	直写	0x44342DDC	加速器2锁定

PS

最终幻想:战略版

日版

游戏名称 Final Fantasy Tactics

说明	地址	数据类型	输入方式	数值	作用
Speed	011904CF	自动	直写	0x00000063	主角速度, 最大不超过99
Magic	010904D0	自动	直写	0x00000063	魔法攻击, 最大不超过99
Attack	010904CE	自动	直写	0x00000063	物理攻击, 最大不超过99
Move	010904D1	自动	直写	0x00000063	移动力, 最大不超过99
Exp	011904B9	自动	直写	0x00000063	经验值, 根据需要修改

魂之狩人

连载三

文 SaintShin

编 胧月

美编 咕噜

第四章 锻钢和雷光



依然是在那片白色的大地上。在雪山间隙的山谷之中，也有着水流和绿色，被叫作皮凯的村子就座落在这里。受限于双谷狭窄的地形，并不是什么大规模的村子，不过种种为猎人们准备的设施一应俱全，错落有致地分布起来也有一种紧凑之感。

因为地势多变的地形与气候，皮凯村一直都是各种类型怪物繁衍生息的乐园，多年来追求荣耀和财富的猎人们也一直络绎不绝。最近因为有古龙种恢复活动的传闻，使得皮凯村更加热闹起来。形形色色的人们带着形形色色的装备来来往往，嘈杂的话语此起彼伏，这个小小的村子一时间竟显得有点拥堵了。

“居然像是在过节一样，真受不了。”发出如此评论的人高坐在村口的大石之上，从头盔的间隙中露出一个讽刺的笑容，“乱说是为了古龙而来——可是我真想知道，这些人之中又有多少能活着看到真正的古龙？”

黑耀之枪LALA伸了一个懒腰，抓起身边

绘着红色图腾的盾牌。纤细的手指发怜地抚摸着光滑的盾面上——道新鲜的爪痕。

“如果不是这直尾——或许我就会随你而去了吧，KEMON。”想到这里，女枪手耳边仿佛又是一阵风雪呼啸，“那帮大难不死的小家伙不知道怎么样了——”

在喧闹的村子背面有一块安静的地方，多少年来这里的积雪从来无人清扫，任其堆积，雪地中央有一块新的突起，前方竖立着一把太刀和一个少男少女。

“KEMON老师，我们将来该怎么办？”黑发少女的声音中带着哭腔，背后的长弓也无力的弯下了弦。名为Freya的少年则在一边努力地吹着那巨大的骨笛，凄惨的声音却怎么也无法成调。

“我们该怎么办？”站在最前面的少年一直重复着这句话，一面狠狠地咬着牙，仍然紧握着盾与剑的双手微微颤抖着。

“我们还能怎么办？当然是为老师报仇！”满怀着仇恨的字眼一字一顿地从少年嘴里进出。说完这句话之后，TAGO扔下手里的皮盾与骨剑，向前一步，毅然拔出了插在坟前的太刀。

金属的铿锵声响彻天地，背负起前人武器的少年独自一人向村口走去，不再回头。

“这里——发生了什么事吗？”看着空空

的刀鞘和两个呆若木鸡的孩子，LALA不解地问道。

“姐姐，TAGY他……他一个人向雪山去了……”黑发少女抽泣着说道，“请你一定要救救他，我们三个都是孤儿，但是相互之间就好像亲兄妹一样……”

“那么躺在这里的那个笨蛋就好比是你们的父亲一样了？”

讽刺的语调恰到好处地止住了少女的哭泣。

“独自一个人离开骑士团，我还以为是去奔赴什么远大的前程！结果居然是跑到这么一个鸟不生蛋的地方来带孩子！这就是你毕生的追求了吗，迅雷之太刀KEMON？”

“姐姐……”在这怒吼之前，两个孩子识趣地闪到了一边。

“你要不就干脆就此彻底消失算了，为什么又突然来了一封该死的信？”

穿着黑色盔甲的女子噔地拔出背后同样漆黑的长枪，仰天长叹一声之后，倒转枪身向下猛然一击。“你非要死在我的面前才觉得甘心吗？混蛋！”伴随着一声连大地仿佛都颤抖起来的轰然巨响，千年以来的积雪开始满天飘扬。积雪渐渐沉淀之后，那把全长约有3米的漆黑骨枪只有一截把手还露在地面之上。

“姐姐”

“呼……好了，现在痛快多了。” LALA毫不在意地轻轻一拔，黑枪又回到了手中，雪地上只留下一个硕大的窟窿。“那么，我就跟你们一起去教育教育那个叫什么TAGY的混蛋小子吧。”

“ZOE，我现在开始更加担心TAGY了。”

“我也这么想，Freya……”

全然不知道这一切的少年正在雪山上行
进。

“老师……如果不是我那么软弱……”太刀微微一震，少年止住脚步，他的面前出现了三只喷着寒气的白速龙。

“一人对三只么……这种状况，如果是过去，我一定不会硬拼的吧。”

白速龙尖叫着呈“品”字型围了上来。

“但是，就是这样的软弱……”少年咬了咬牙，拎起太刀向着白速龙的阵势冲去，“害得我什么都没有了不是吗！”

锻钢的刀身在空中划出流畅的弧线，闪亮

刀光所到之处，一只刚刚还在咆哮的白速龙身首异处。一击得手的少年转而横斩，不熟练的动作减慢了这招的速度，却仍然切下了另一只白速龙的前爪。

“我再也不要这样的软弱……”刀光再起。已成残废的白速龙被这一击干净利落地砍成两半，它最后的同伴却乘机在TAGY身上划下了重重一爪。

“这点伤……就能让我退缩吗……”少年紧咬的牙关中渐渐渗出了鲜血，“我再也不要……”突刺而出的太刀笼罩在一片红光之中。

“失去任何东西！”

最后一只白速龙只来得及发出微弱的叫声，就被冰凉而灼热的刀身贯穿了。

“你看，我也做得到的，不是吗？KEMON老师……”少年跌坐在地，一面喘着粗气，一面包扎着自己腹部的伤口。仰头喝下一瓶药剂之后，体表的伤口渐渐愈合，但是失去的耐力却一时无法恢复。TAGY踉跄地站起身，却险些被一阵眩晕击倒。

稳住他身体的，还是那把太刀。“果然现在的我还是无法驾驭您的兵器吗……老师。”

“但是……我不会放弃努力的。”少年咬着牙开始继续向前迈步。这一次，只是走出数步，TAGY就不得不又停了下来。

在前方的山崖下站立着一只硕大的野猪。白色的鬃毛和弯曲的獠牙都表明，这是一只野猪中的王者。

“这不是一个再合适没有了的猎物吗
喂，猪头，给我看这边！”高举起重支撑身体的
太刀，少年不由得一个踉跄。但是他还是满不
在乎地发起了挑衅。

被激怒的暴走之王喷出一股粗气,慢慢转过身来,向着那自不量力的对手做好了冲刺的准备。

野猪王的冲刺,宛如万马奔腾,但是TAGEY依然闪开了第一次的攻击。

“混蛋，再来阿。”不顾腹部撕裂的伤口，少年继续叫喊着。如果不是这样，TAGY或许就无法掩饰身体微微的颤抖吧。

最初的热血已经被风冷却，面对着咆哮的巨兽，TAGY发现，自己再一次地……害怕了。

“不过是一头猪而已！”翻滚，出刀。狭长的刀身没人毛发丛生的躯体，手中传来满足的感觉。很好，就是这样……

再一次的纵斩，钢铁的刀身切开血肉的快

感暂时冲淡了恐惧。

“我不会再软弱了……去死吧！”

在TAGY完成下一个零袭斩之前，野猪王的冲刺中断了少年的连击，瘦弱的躯体在空中翻滚飞舞，再重重地跌在冰冷的大地上。

TAGY挣扎着想站起来，却被腹部的剧痛再一次击倒在地。虽然少年的眼前只有一片雪白，但是大地的震颤无言地宣告着野猪王已经发起了最后的攻击。

“老师……”握紧了双手，少年才发现太刀已经不在自己的手里。失去了最后的依靠，自己的身躯被獠牙贯穿的景象不可避免地出现在TAGY的脑海，“到最后……我还是这么的软弱。”

野猪王的蹄音已经清晰可闻，少年绝望地闭上了眼。“老师……”

“老师你个头！”巨大的冲击把少年再次从地面上掀起，但是预料中的利牙却没有出现。过了好半天，好不容易止住在地上翻滚的TAGY才反应过来自己被踩了一脚。

“TAGY！”是Freya礼入声的声音。少年推开拂扶的臂膀，自己摇晃着站了起来。在满脸关怀的少男少女背后，刚才还在耀武扬威的野猪王赫然已经变成了长枪上的串烧。穿着黑色盔甲的女人拔出长枪，毫不犹豫地又是一脚，野猪王硕大的身躯顿时像一堆垃圾一样滚到了一边。

“……”TAGY揉了揉酸痛的后背，默默地转开目光。不远处，那把太刀静静地躺在雪地上，曾经闪亮的刀身现在已经被猪血和淤泥染得污秽不堪。

“到最后，我还是在让你失望呢……老师。”少年低下头向太刀走去。“我到底只不过是那个软弱的孩子罢了。”

“给我站住。”横在少年和太刀之间的，是那把漆黑的长枪，“KEMON的太刀，轮不到你这样的人来继承。”

少年的心中燃起一股怒火，瞬间却又消逝无踪。“确实，像我这样软弱的人没有权力使用老师的武器……不，或许我根本连没有做猎人的权力都没有。”

“哼。”盔甲下的脸上满是不屑的表情。

“但是，请让我把它带回去埋在老师的坟前，求求你了。”扑通一声，面无表情的少年跪倒在LALA面前。

“没用的东西。”包裹在黑色盔甲里的女子丢下一句话，从背包里抛出一样东西，头也不

回地走开了。

那是太刀的刀鞘。

TAGY默默地捧起太刀，用自己破碎的衣服仔细地把刀身擦到发亮，然后慢慢地，慢慢地，收刀入鞘。

又是一声金属的铿锵。这一次，还有什么其他的东西和太刀一起封闭在了那无言的鞘中了吧。

“TAGY……你不要这个样子好么。”一只手指上少年的肩膀，是黑发的少女。“我们一起努力，总有一天一定会成为出色的猎人的。”

“走开。”拂开那只手的时候，少年的语调就像冰块一样冰冷。

“喂，不管你刚刚死里逃生还是怎么样，”另一只有力的手出现了，“总之，不许你这样对ZOE说话！”

已经持好太刀的TAGY好像根本懒得回应Freya，直接向另一个方向走去。那是一条和LALA刚才离开时不同的路。

少年落寞的背影已经消失在风雪中许久，呆立着的黑发少女好像才终于恢复了神智。“Freya，我们不能丢下TAGY不管，和我去寻他。”

“既然你都这么说了……”少年扛上巨大的骨笛，和ZOE一起向着TAGY消失的地方走去。同样是回村的路，和LALA选择的那条比起来，这条路不是那么崎岖，但终究是一个地下的洞窟。

TAGY现在就在这个洞窟里前进。

或许刚刚生死一线的缘故，少年的感觉格外敏锐。一直跟在后面的两个人几乎不掩值的脚步声自不用说，从进入这个洞窟开始，TAGY的耳边就响起另一种“沙沙”又模糊的声音。

有什么可怕的东西在这个洞窟里吗？想到这一点，少年的右手不由得向背后的刀柄伸去。

“又要自不量力了么？”少年自嘲地笑了，“连野猪王都打不过，拿着这把太刀又能做什么？”正确地选择应该是猫下身子，力求平安。



地离开这里吧。

沉重的足音若隐若离，却一直不曾消失，TAGY的神经始终在张紧的边沿滑动，脚下也就分外地谨慎。但是跟着他的那两个人则就全然没有这份小心了，杂乱的脚步在洞窟里的回荡之音清晰可闻。

终于，一缕阳光从前方射下，洞窟到了尽头。那可怕的声音也渐渐被抛到了脑后，少年长长的出了一口气。

放弃了猎人生涯，应该就再也不会遇到这样可怕的情形了吧。一时间，少年无法分辨从自己心底涌起的，是欣慰，还是落寞。

突然，少年发现，和那可怕的声音一起消失的，还有那两个熟悉的脚步声。

“难道……”少女的惊叫证实了TAGY的猜测。这一次，等少年发现的时候，他的右手已经牢牢握在了刀柄之上。

ZOE、Freya，不要

不要在这个时候……

少年停下狂奔的脚步。在广阔的洞窟中部，ZOE和Freya看起来一切还好，至少暂时是这样。

因为他们的对手看起来正是和（白）的怪物好好玩一玩。

轻易地在空中闪开ZOE射出的箭矢，接着飞扑到少女面前，却迟迟不发起攻击。然后怪物突然变向，爪子轻轻一挥就把摸过来的Freya推倒在地。

“猪头，看这边。”

虽然和野猪王不同，这怪物并没有真的长着一颗猪头，沉浸在戏弄猎物乐趣中的它却像是听话地停下了动作，转过身来。

丑陋，残忍。这两个关键词就可以恰到好处地概括出这头怪兽的特质。低伏的身躯时刻不停地蠕动着，连着僵硬膨大的前肢若有所悟地来回挥动，窄小的头颅前面一条大舌头不怀好意地舔来舔去。

轰龙——这就是怪物的名字。远远超出了野猪王的级数，不，就算十头野猪王也不是它的对手吧。

“所以我还真是自不量力呢。”

高举着闪亮的太刀，少年稳稳地站立在轰龙之前。软弱也好，没用也好，自不量力也好，做出这个动作的时候，TAGY发现自己并没有半点的犹豫和迷茫。

“放箭。然后 Freya，你能吹一个攻击之曲么？”

“TAGY。”

一时间，曾经的狩猎小组仿佛又复活了。回荡着激昂乐曲的空中和鼠飞舞，被搞乱步调的怪物晕头晕脑地一跃，则正好对上守株待兔的太刀。

一切看起来都是那么的顺利，所以等到ZOE和Freya发现TAGY和轰龙正在离他们越来越远的时候，已经太迟了。

每一次的闪躲都带来剧烈的疼痛，手中的太刀也开始变得无比沉重，但是和心如死灰的感觉比起来，那并算不了什么。何况……挥舞着老师留下的太刀的感觉是那么的美妙。

TAGY一步步引导着渐渐愤怒起来的轰龙向着洞窟的边沿走去。他们的老师KEMON曾经提到过，这里有一个悬崖。

既然不管怎么样今天自己猎人的生涯都要在这里结束，用这种方式倒也不错。很快就要见到你了，这一次，我应该不会再让你失望——老师。

洞窟的一角透出几缕光线，看起来，悬崖就在这里。和我一起下地狱去吧，怪物……

然而，就在这一刹那，一只飞翔的羽箭恰到好处地射中了轰龙的左眼。咆哮的怪物注意力立刻又被引回了洞窟的中央。

“喂，你的对手是我，猪头！”

这一次挑衅没有再起作用，怪物开始转向。

“那么给我尝尝这个……”TAGY用尽最后的力气，手中的一刀斩在轰龙的背上。然而背负着太多的太刀这一次“锵”的一声弹开了。一刀，弹开，再一刀，再弹开，用尽了力气的TAGY到最后也没能引起怪物的注意。

轰龙开始向着洞窟中央拔足狂奔。

到了这个时候，TAGY反而平静了下来。

“老师啊……你能听到我在说话吧。”

在怪物背后，少年慢慢举起了太刀。洞窟的穹顶下，锻钢所制的刀身反射着冷冷的光芒。

“或许我真的是一点用都没有……只知道向别人祈求帮助。所以，这一次也不例外。”

少年深深吸了一口气，收刀入鞘。右手紧握在刀柄上，TAGY紧随着轰龙开始奔跑。

“老师，最后一次……”

请给予我力量吧！

然后在高高跃起的少年手中，出现了雷光。

（未完待续）

筒花万戏游

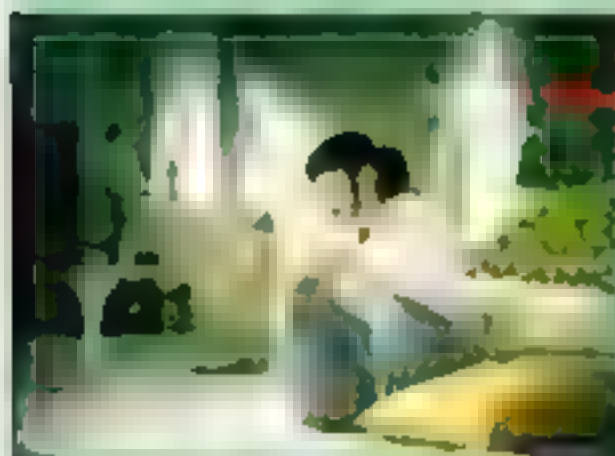
栏目主持



李娜英的 超级马里奥兄弟 广告

李娜英是韩国的广告女王，如今，她又在游戏广告中与大家见面了。这个广告是任天堂宣传NDSL和《新超级马里奥兄弟》。如日中天的NDSL在韩国也可谓是一路顺风，热卖完全是预料之中的事，而对于《新超级马里奥兄弟》这样的王牌大作，任天堂也下大力气去宣传，请来李娜英拍摄TVCM。这个半分钟的广告中，既有《新超级马里奥兄弟》游戏的有趣展现，也有李娜英的精

彩演出。任天堂给韩国玩家祭出了高创意的主机，高素质的游戏，高人气的美女这一重组合，相信足以网罗相当多玩家的心了，NDSL在韩国的前途更将一片大好。（图片下为设计台辞。）



▲玩玩看。



▲好像很不错哎。



▲这样也可以啦



▲啊 挂掉了。



▲真是有趣的游戏 好好研究研究……

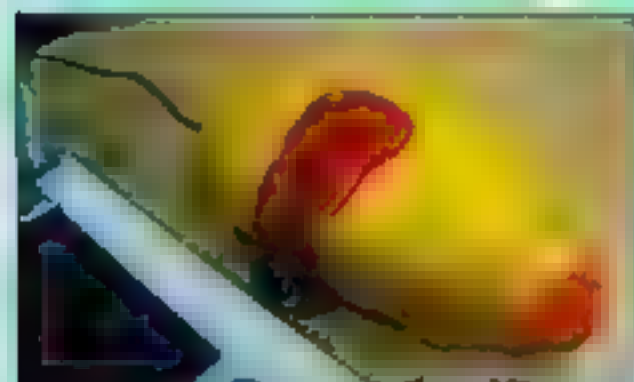


▲太好玩啦……



蛋包饭？不，它是鼠标！

亲爱的宅男们，你们是不是经常为上网上到肚子叫？点外卖也要苦等半小时，那么这段时间



就来“看鼠充饥”吧！这款蛋包饭鼠标绝对有着十足的吸引力，亮晶晶的蛋

皮、满溢出来的饭粒，还有恰到好处西红柿酱，任谁看了都会忍不住想咬上一口吧！不过可别真的拿起来吃了，这只是SolidAlliance又一创新力作：蛋包饭鼠标套。只要把它装在鼠标上，哈哈！不说了，看了半天这玩意，米格我的肚子早就叫个不停了，还是快去吃份属于自己的蛋包饭吧。PS：洁癖男、强迫症患者慎用，否则你会觉得自己的手好像始终抓着一块油油的东西



樱大战 机器人面世!

米格这次也算做了 一回标题党, 首先声明,



这次要介绍的这款机器人自然是与“《樱大战》系列”没有任何关系, 但它的确与《樱大战》机器人有着同样的“心”——蒸汽! 这款由国外蒸汽机器人专家I-wei发明、长相如螳螂一般的机器人Steam-Punk Walker的确是采用了蒸汽机作为驱动动力, 结合了相当古朴的日本风, 以及十八世纪的先端蒸汽技术, “头顶蒸汽锅炉, 两废气管冲天, 屁股还有个汲水装置!” (一、二、三) 整个机器动起来又吵又迟钝, 看来想要将“光武”实体化, 人类科技还需要再进步几十年啊



“传说 系列”毛巾发售

“《传说》系列”凭借着精美的人设、爽快的战斗等要素吸引着大批玩家, 关于《传说》的周边也曾推出过不少。这次要为大家介绍的是近日刚由NBG 官方推出的“《传说》系列”毛巾。

相信很多玩家都会有掉色的烦恼

这批毛巾的含税售价约为41%日元(约合人民币26元), 虽然价格不甚宜, 但这样既美观又实用的毛巾, 对FANS的伤害力可是无敌的哦!

在取材方面, 本次选择的是去年年底在PS2 上进行复刻的《宿命传说》, 和人气度非常高的《深渊传说》。作为毛巾系列的第一弹, 本次推出的款式一共有6 种, 分别是来自《宿命传说》的斯坦、雷蒂和里昂, 以及来自《深渊传说》的卢克、缇娅和凯。毛巾上将会印有这些角色的精美人设图, 6 款毛巾的尺寸均为400mm × 900mm。由于表面采用了极细纤维, 所以毛巾上的人物图案印制得相当细致精美, 在色彩的还原程度上也非常高。

这些精美的毛巾除了具有收藏性外, 在实用程度上也非常高。与普通毛巾相比, 它们拥有着更高的吸水性和快干性。采用轻薄化设计的《传说》毛巾携带起来也比同尺寸的其他毛巾来得更为方便。也许有的玩家会说, 这么精美的毛巾买回来谁会舍得用啊, 万一用多了褪色怎么办? 放心, NBG 早就为大家考虑到了这一点。这些毛巾在印制时采用了特殊技术, 色彩的黏附性非常高, 在洗涤牢度测试中取得了最高的5 级评价, 基本上不用





给钱才肯闭嘴的闹钟

唉，提起众小编的迟到问题，那可是老大难问题。毕竟大部分小编都是夜行生物，要准时上班不来点刺激的怎么行。正好那天上网买闹钟看到了这个“可爱”的玩意，这款BANLOCK的闹钟虽然外表一般般，但有个最大的特色就是你找不到任何停止闹钟的按钮，取而代之的却是一个投币孔。当它响起的时候，你只要投一点小费，它就会乖乖安静下来。别小看这小费哦，根据心理学专家研究，人类只要碰到钱就会大脑兴奋，何

况米格再想起迟到，扣掉的工资，再加上游戏编辑特有的对街机的爱和怀念（街机也要投币），绝对比那《为你而生》抽巴掌叫醒人要行之有效。而且它还有一个容易被人忽视的功能——存钱罐。



存钱罐。



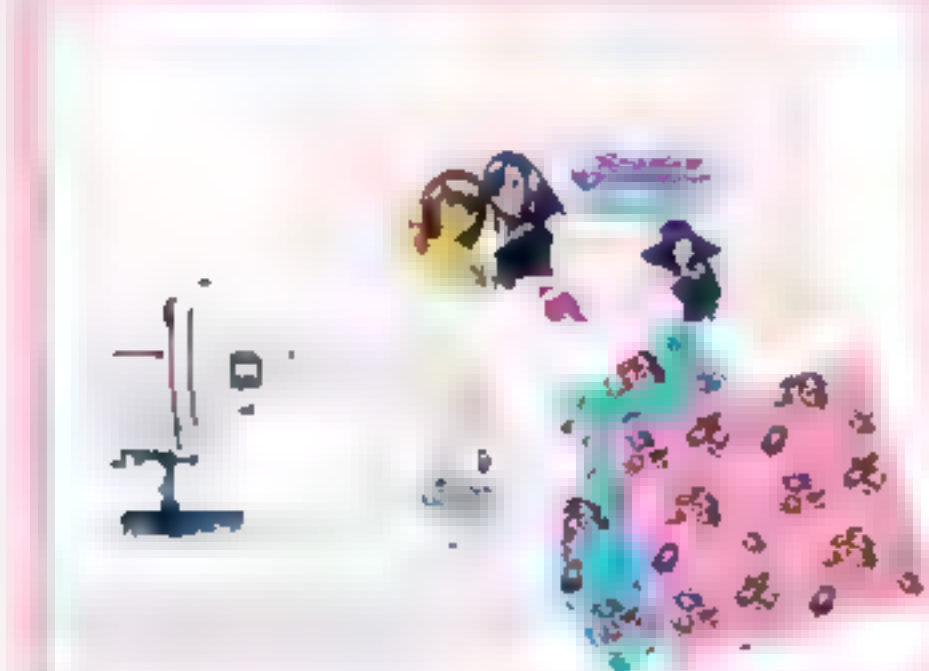
世嘉开展 时尚魔女 剧场版上映纪念活动

日本著名女性向游戏“《时尚魔女》系列”无论在街机还是NDS平台都为世嘉公司带来了丰厚的利润。作为世嘉在日本市场最为卖座的游戏之一，该系列的改编剧场版动画《时尚魔女 爱情与果实 幸福的魔法》于3月21日在日本上映。而如果玩家在3月15日~5月18日期间购入NDS版《时尚魔女 爱情与果实 DS收藏版》，就能获赠附带电影打折券的明信片套装。打折额度为成人300日元，小孩200日元。

如果玩家将该套装中的专用应募明信片寄到指定地址，也能参加世嘉官方的抽奖活动。奖品A为时尚魔女的主题缝纫机和特制布料，奖品B为精美的珠宝盒，每个奖项各设10名。此外，官方会在发奖中奖的玩家中再抽选10名，给每人派送一款附赠了2张时尚魔法卡的特别版《时尚魔女 爱情与果实 DS收藏版》。



▲套装的内容：中间2D绘风的明信片上即为剧场版动画的两名主要角色



▲主题缝纫机和特制布料：考虑到游戏在女性玩家群中有着超高的人气，所以还是挺实用的。



▲珠宝盒：果然这两样奖品都是为女性玩家量身打造的啊！



流星洛克人 新玩具两款



▲游戏机包装盒



▲控制器



▲游戏机本体

这是Takara Tomy于11月1日推出NDS游戏《流星洛克人》的两款主题玩具，分别是可以接在电视上玩的模拟游戏机和手表样式的飞盘玩具。

这款名为“甲壳游戏队 电视变换 On Air”的玩具由两个部分组成——模仿“战斗洛克”制作的控制器和游戏机本体。玩家将游戏机和电视接好后，在控制器上显示画面的情况下按下操作键，就能在屏幕中的敌人发动攻击，也可以展开

防护罩实施防御动作。玩家能够在游戏中与《流星洛克人》里登场的一个BOSS进行对战，同时也能玩到众多的迷你游戏。

而下置的手表型玩具则是迷你的飞盘发射装置，对应游戏的一个版本也为“天马”、“雄狮”、“绿龙”三个版本，只要扳动表缘的扳机，就能将小飞盘发射出去。如果玩家可以买到这样玩具，一定要注意对人发射，当然也千万别把别人给戳伤了。

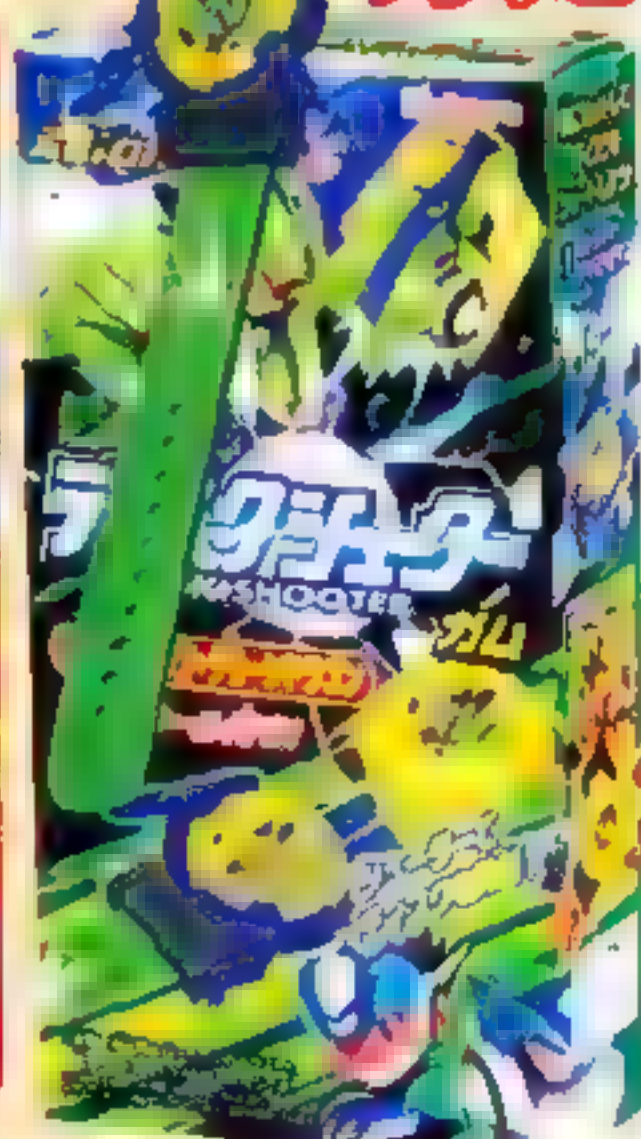


天马



雄狮

绿龙

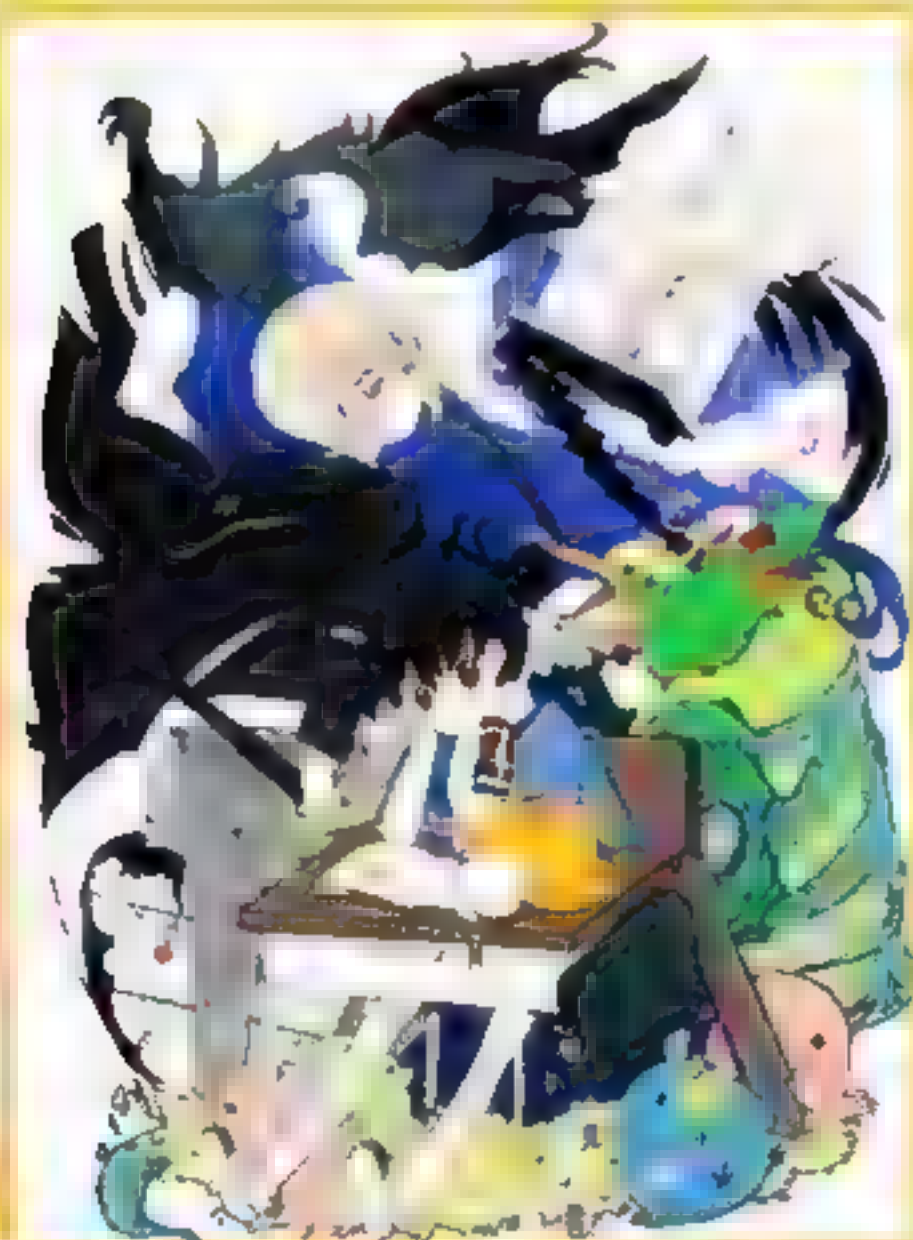
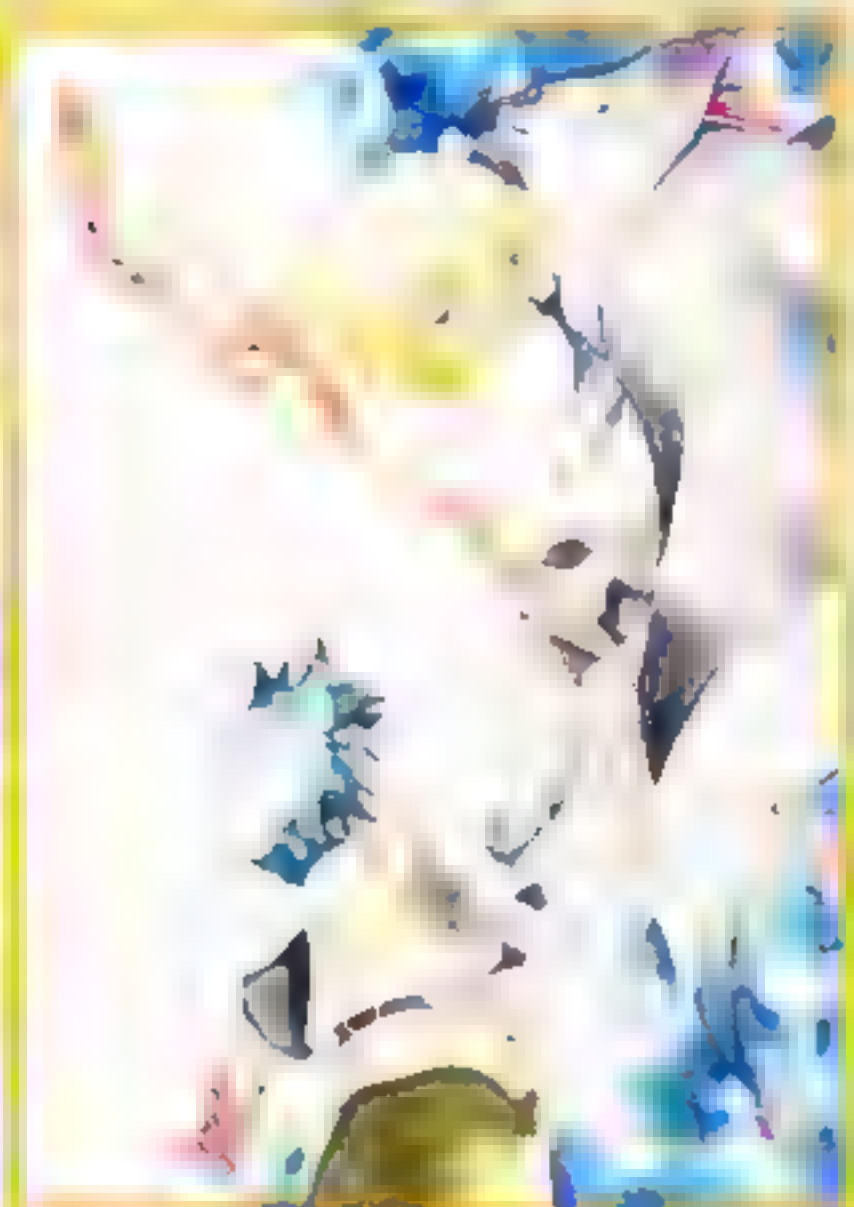


游戏美图秀

不知大家是否还记得一年前在PSP和PS3上同时发售的《勇敢的故事》系列?数日前,自己观看了原作小说改编的动画版,顿时感悟到人的一生总是要和命运有着千丝万缕的羁绊,故事中的少年为了自己昔日美好的家庭,希望能够改变命运,在转学生美鹤的指点下进入了命运之门,祈求着命运女神的帮助。由于对原作的一些执念,所以本次就与大家分享一些《勇敢的故事》的原作同人画稿,希望大家有空也去看看这部作品



原作中小望和美鹤之间难以释怀的友情实在让人很感动。

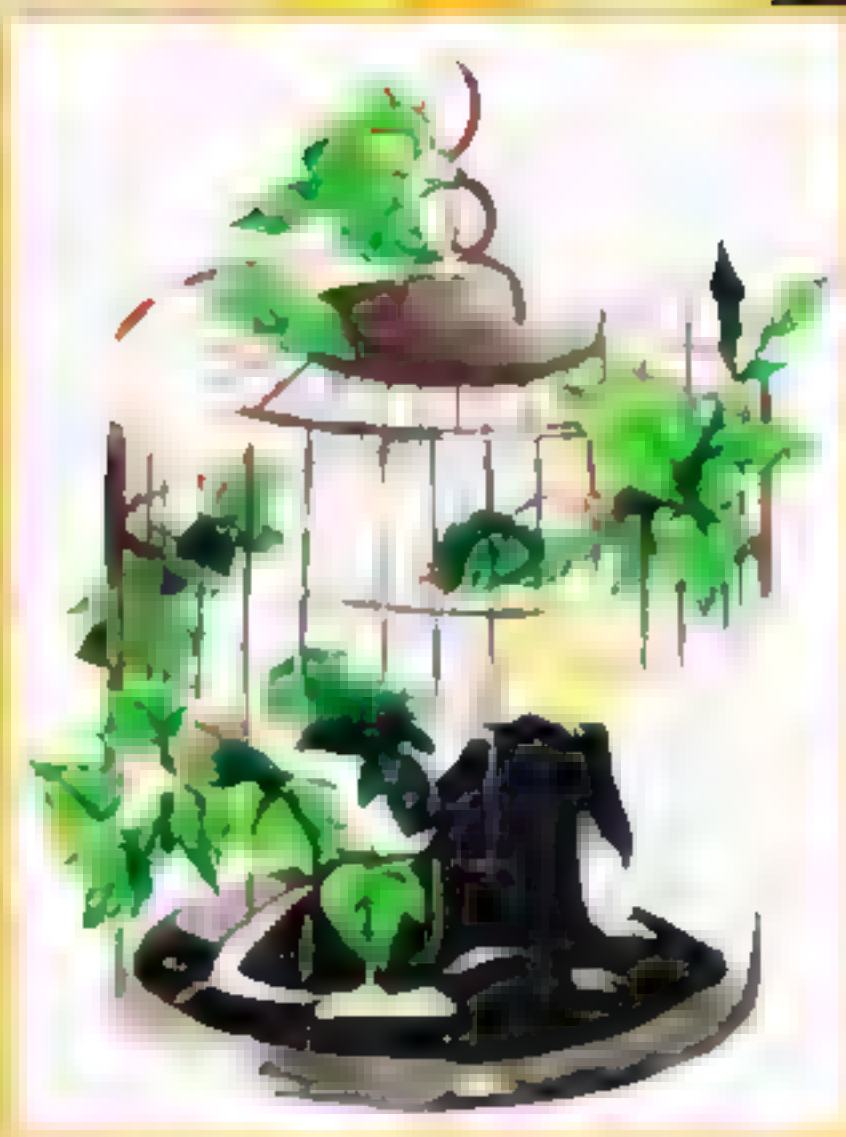


穿越命运之门的少年们都得化身为旅人,为了改变自己的命运开始了女神探寻之旅。

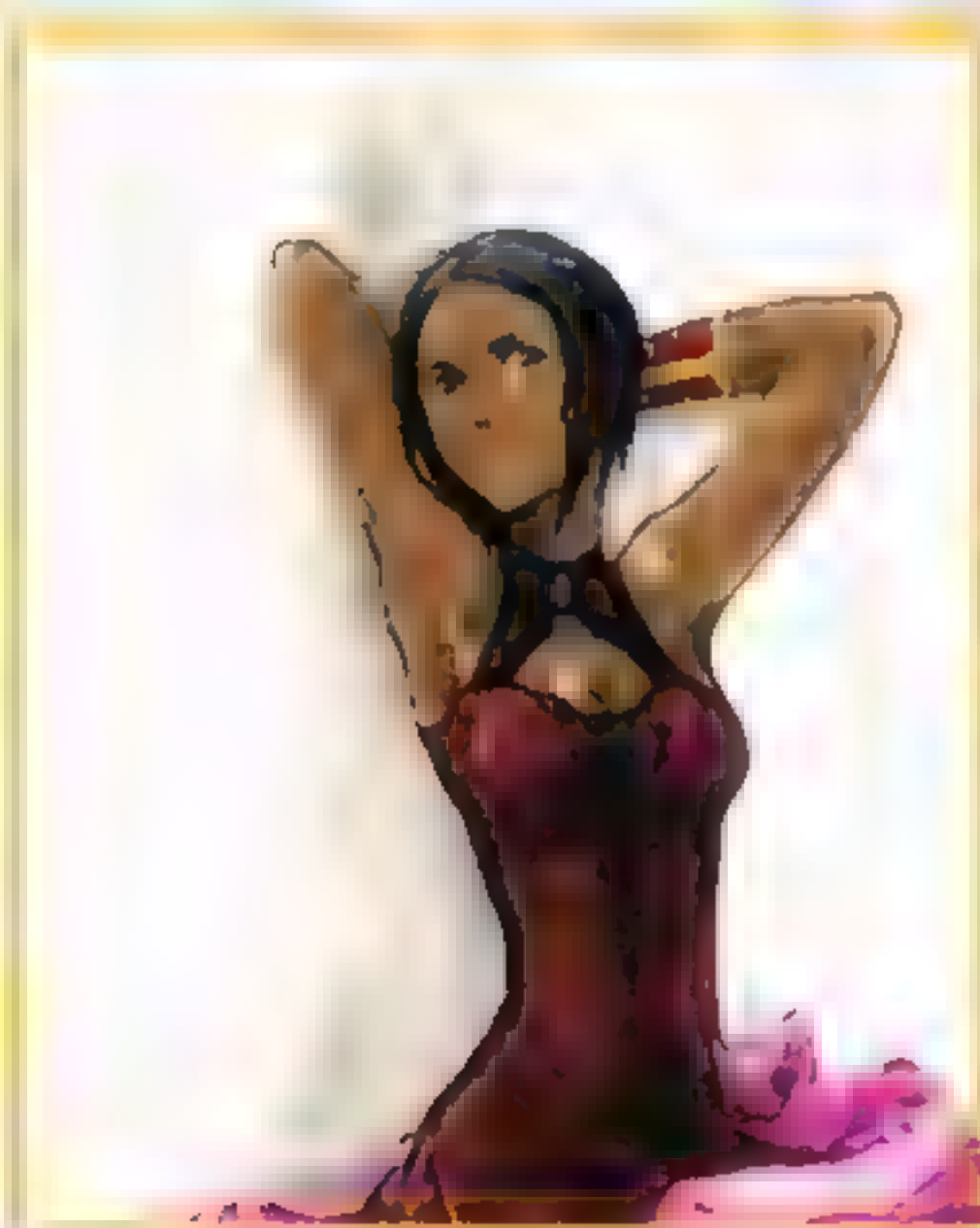
虽然故事中的两位少年选择了各自不同的命运,但是最终他们都得到了女神的眷顾。



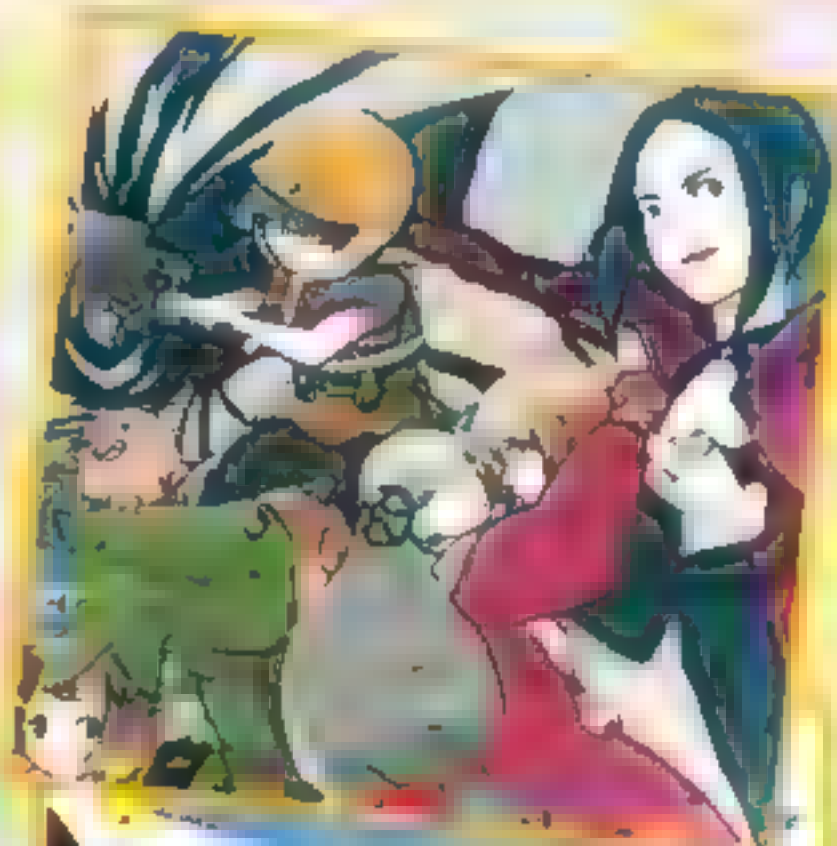
美鹤踏入幻界寻求命运改变之旅的一切动力都是为了能与自己的妹妹阿雅再见面……



宛如笼中小鸟般的美鹤有着与他纤细外表极不相符的强大魔力。



美丽性感的卡兹姐拥有属女王一样的气质，尤其是当她挥动手中鞭子的时候……



故事的尾声曾一度让我极度郁闷，还好最后是一个大团圆的结局，所以就在这里最后奉上两张大团圆图吧！



VOL.41

种种迹象表明，是数人热切期待的，手机的普及也迫在眉睫。为了扶持国产标准TD-SCDMA，我国很可能在近期建设网络支持的模式。等到TD-SCDMA普及起来后，再研发3G牌照，中国移动才会扩大TD-SCDMA网络的覆盖。在更多城市建立网络。从这个意义上来说，已经进入了时代。

本
报
特
约

手机售后何时不再愁

自从小豆子的一位朋友买了一部国产手机后，生活从此发生了翻天覆地的变化。手机老是莫名其妙的重启，打不通电话。去维修站维修，售后人员不是推就是拖，折腾半天筋疲力尽。其实不仅国内厂商，国外厂商在对手机售后问题上也喜欢与消费者玩小把戏。央视一年一度的3.15晚会上，诺基亚公司的6500手机因键盘脱落问题光荣上榜。在记者的跟踪采访中，诺基亚开始竟然不承认6500本身质量有问题，后来直到媒体的介入和部分消费者不懈地上访，事情才有了转机。

手机售后服务无疑是让很多消费者头疼的问题。手机的质保普遍是一年，一年之内有了故障还好说，是免

费维修。但一年之后呢？那就得由消费者买单了。但很多手机厂商的维修费都往涨了收，虽然手机不贵，不过维修费价格高得离谱。一部1000多元的手机，换一个键盘要200元，换块主板要800元，这些都不稀奇。小豆子曾经有一部手机的摄像头坏掉了，想换一个，一问竟然要350元。小豆子想都不想，直接走人。仔细算算，还不如将手机扔了，再买一个新的更合适。何况，很多维修点人员的服务态度不敢恭维，消费者在这里已经由上帝变为仆人。

手机售后服务在这几年已经成为投诉热点，为消费者制造了很多不必要的麻烦。创造一个消费者满意的售后服务环境，所需要的不仅仅是厂商的自我约束，而是从制度上进行多方面的监管。

想玩游戏 2006年度手机游戏 (单机版) 评选结果

当年网络游戏评选，6年度手机游戏单机版，评选结果如下：在评选中，评选人员经过一番，最终评选出了《彩虹城》、《火焰之纹章》、《龙之不死之身》等。年度十佳手机游戏：《彩虹城》、《火焰之纹章》、《龙之不死之身》、《龙之不死之身》、《龙之不死之身》、《龙之不死之身》、《龙之不死之身》、《龙之不死之身》、《龙之不死之身》、《龙之不死之身》。



《吞食天地II 赤壁之战》 又一手机超人气版出炉



《吞食天地II 赤壁之战》是一款由光荣公司开发的手机游戏。这款游戏是《吞食天地》系列的续作，讲述了刘备、关羽、张飞三人在赤壁之战中的故事。游戏画面精美，操作简单，深受玩家喜爱。这款游戏在手机上推出后，受到了广大玩家的欢迎，成为了一款超人气作品。

网
游
天
地

《真三国》 推出武器装备合成系统

空中猛犸运营的手机网游《真三国》于3月中旬推出武器装备合成系统。玩家可以使用自己搜寻的材料来合成全新的武器装备。另外玩家能够通过镶嵌宝石，增加力、敏、体、智4项属性。对于不想使用的装备，则可以选择拆除，拆除能够随机换回一部分升级装备时用的原材料。移动手机访问<http://game.kong.net>即可免费下载游戏。



《幻想时代》只成寂寞高原

掌上明珠运营的手机网游《幻想·时代》于3月中旬开放全新地图苏提高原。苏提高原在布鲁密斯的最北端，地下蕴藏着丰富的铁矿，曾经是世界战争的前沿阵地。苏提高原中又隐藏着怎样的秘密呢？这一切只有等待玩家通过探险来解答了。随着苏提高原的开放，游戏中的角色等级上限也将开放到45级。需要下载的朋友可以手机登陆<http://wap.ppfat.com>看看。



新机看台

三星 P318

参考售价 2500 元

曾在去年风行一时的“山寨机”手机，现在有了升级版，它仍沿用了卡片式外形，厚度只有4.5毫米，比起F50还要薄，4毫米。如此的厚度不得不让人感叹三星的技术实力。P318采用触屏+电容式设计，无物理按键，变为触控式，手感不错。P318的硬件性能也很强，采用三星A7800芯片，主频为200MHz。因为屏幕好，所以支持高清视频，支持1080P高清视频播放（1080P高清），支持30帧/秒的视频。P318可以播放MP3等格式的音乐并支持录音，支持蓝牙连接耳机。P318还能够浏览Office、PDF文档，甚至还支持J2ME等应用。此外还支持多种应用。

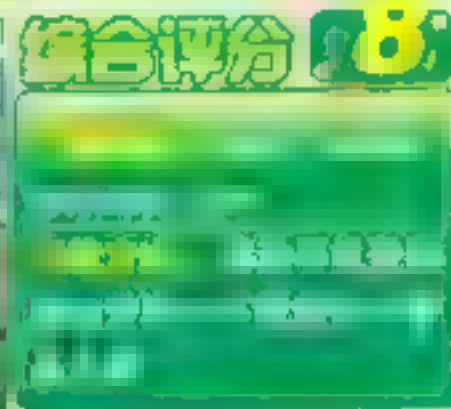
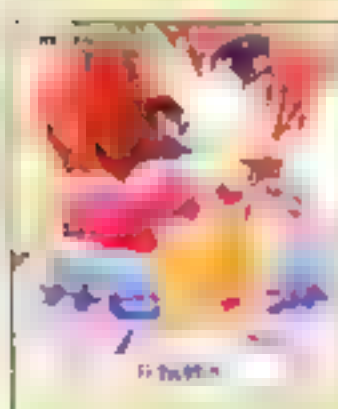


手机游戏快报

手机游戏快报

国产手机游戏《公主的城堡》是一款角色扮演类游戏，玩家将扮演一位公主，在游戏中体验一段奇妙的冒险旅程。游戏中玩家将扮演一位公主，在游戏中体验一段奇妙的冒险旅程。游戏中玩家将扮演一位公主，在游戏中体验一段奇妙的冒险旅程。

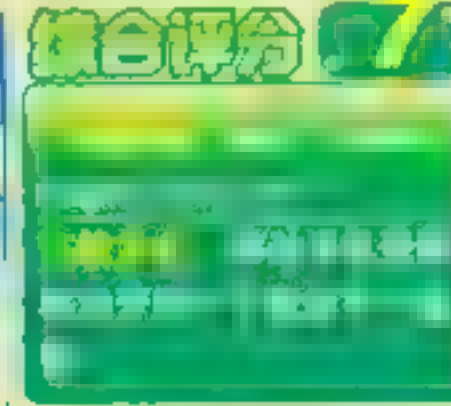
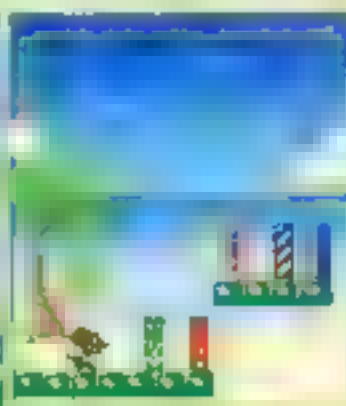
推出天地 AVG
诺基亚 S60系列手机 摩托罗拉 V303 V600 V3
LG L7 索尼爱立信 K500C K750C W800C 等
加入养成要素
剧情一般



老鼠爱大米?

老鼠爱大米 AVG
诺基亚 S60系列手机 摩托罗拉 V303 V3 E398
LG L7 索尼爱立信 K700C K750C W810C 等
有趣的玩法
操作感生硬

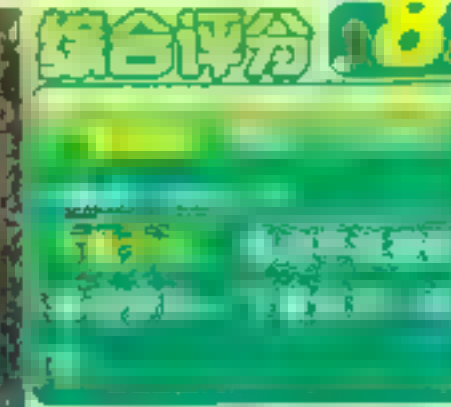
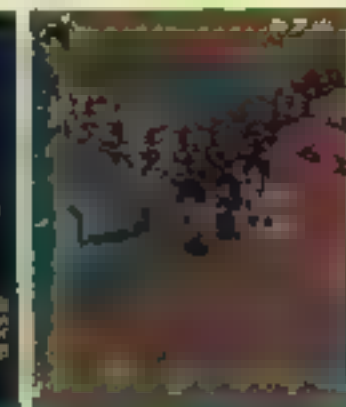
这款游戏是一款休闲益智类游戏，玩家将扮演一只老鼠，在游戏中体验一段奇妙的冒险旅程。游戏中玩家将扮演一只老鼠，在游戏中体验一段奇妙的冒险旅程。游戏中玩家将扮演一只老鼠，在游戏中体验一段奇妙的冒险旅程。



天剑奇侠传 每天自修

去年推出的《天剑奇侠传》是一款角色扮演类游戏，玩家将扮演一位侠客，在游戏中体验一段奇妙的冒险旅程。游戏中玩家将扮演一位侠客，在游戏中体验一段奇妙的冒险旅程。游戏中玩家将扮演一位侠客，在游戏中体验一段奇妙的冒险旅程。

哈哈那 RPG
适用手机 诺基亚 S60系列手机 摩托罗拉 V50 V3
E398 LG L7 索尼爱立信 K750C W800C K810C 等
剧情丰富
画面质量一般





突然就是暴胧月的，可以和各种MM聊天，又有游戏玩，又有工钱拿，真的好有趣呀！

以上节选自市男读者来信

彼此彼此 每个月花17块6毛就能指示可以和各种MM聊天，又有游戏玩，又有工钱拿的胧月玩几命写东西，花钱买书真是件奇妙的事情。

以上摘自胧月精神恍惚大抽梦呓语录

以进军好莱坞 为目标的BK回来了！

MM，不是总有的。。。。。。

胧月 哇，这不是《怪物猎人》水平仅次于雷文的B么？”

雷文是俺爹

胧月 。。。。。。

看次面相，是在为这届的元凶文煽情么？”

胧月 （ 井井）去死 理直是我的风格

别惹了，这次又为女物色了一个

新MM——咱老大。

胧月 哦 姓名？

暂时不便透露。

胧月 （ 井井）有照片么？

其说最好别放。

胧月 （ 井井井）我郑重恳求你，以后没事别来找我；如果有事，更请千万千万别来找我。



ID: Samara

拥有的主机: GBA SP PS2 NDSL PSP

喜欢的游戏:《莎木》、《牧场物语》、《怪物猎人》、《逆转裁判》、《塞尔达传说》、《VR网球》、《网球王子》、《太鼓之达人》 网球类；由于是动漫迷，还会玩一些周边游戏。

其他爱好: 1 动画 2 音乐 3 卡拉OK 4 到处吃喝 5 运动.....博爱份子

特长: 美术

座右铭: 1 降低要求就能得到幸福, 2 死猪不怕开水烫 (这个咱私下里说说就好)。



白色情人节

2月14日作为众所周知的情人节，已为大部分青年人接受。可是你知道3月14日的白色情人节吗？

其实，无论情人节还是白色情人节，起源都是公元三世纪的罗马。罗马皇帝在2月14日赦了一对因违反恋爱结婚禁令而即将被处死的恋人，为了纪念这一天而设立了情人节，而在一个月后的3月14日，这对恋人一直坚贞不渝地坚守这份恋情。于是这天又被另订为白色情人节。

按照风俗，情人节当天女方需要以巧克力向男方诉说情意，而白色情人节则是男方给女方回礼的日子。不过现在则没有那么严格的规定了，如果情人节当天是女方收到礼物，那也可以利用白色情人节对男方回礼。

座右铭

脱月：你的座右铭很弱气，作为B总的老大——也可算老大中的老大，起码该是“我的征途是星之大海”这类嘛。

Samara：啊，其实我很和善的。

脱月：能不能重点解释一下第二条？

Samara：就是受了气的话要想开点，不要受别人的影响，往好处想，这样就算人能欺负你，我觉得个人自由在不妨碍别人的条件下，应该追求自己喜欢的事。

脱月：嘿嘿，记得以前采访过一个很有名的女装，你对女装又怎么看？

Samara：只要是美丽的，我肯定喜欢，即使不符合我个人的审美，但是应该也是能给某些人带来快乐的吧。

脱月：这么说来，只要不是犯罪，你都不会理解成坏的，对不对啊？

Samara：基本上就是这样的，不过也有咱不能忍受的事情啦，如果做了伤害别人的事情，那就不对了，这种人即使不犯罪，咱也鄙视哦！

同为OTAKU

怎么男女性别差别就这么大呢？

Samara：第一次接受采访，好紧张哦。

脱月：不用紧张，就当平时聊天就好。

Samara：嗯，当是童言无忌，哈哈。

脱月：进入正题，白色情人节刚过，先汇报一下当天的动向吧。

Samara：啊，白色情人节，咱电脑重装系统后第一次开机成功！

脱月：……莫非阁下还是SS1成员？

Samara：唔，虽然没参加过团里的活动。

脱月：有没有上位职务？比如牧师、巫师。

Samara：一介贱民而已，年纪大的宅女呀，没办法。

脱月：呵呵，不过宅女不脱团的原因一般跟宅男应该不太一样。

Samara：啊，有哪些原因呢？

脱月：宅男一般是因为没办法追女孩开不了，宅女应该不会，而且也没这个必要。

Samara：那就是因为一般的男生没法都让自己开心了……

喂，促销啥呢？

脱月：当今主流掌机你都有了，打个岔问下你购买《掌机王SP》吗？

Samara：啊，好像没有，以前基本上只买动漫的，现在连动漫的都不买了，因为老是会漏。

脱月：那还有《NDS专辑》、《PSP专辑》、《怪物猎人专辑》，莫非都没有买过？

Samara：……其实，《游戏机实用技术》，偶尔会买。

脱月：好吧，我原谅你了……（orz）

Samara：以后就买《掌机王SP》吧。

脱月：原来促销这么简单……我说，千万别勉强，（脱月：“”）不勉强，获取信息很重要，其实一直想买，但是不知道哪本比较好，应该说，还要感谢推荐呢！

于是，脱月很无心地发展了一个新读者。（脱月：LUKY，下个月能加其食吗？）





世界，在神离开之后……

——《死亡笔记》漫谈（下）

《死亡笔记》的续集给了大家一个惊喜，在月战胜L之后，杂志上就堂堂打出了第一卷完的字样。正当读者们意犹未尽、翘首以盼时，杂志社在第一时间内又开始了第二部的连载。感慨于杂志社闪电般的速度的同时，我们也能发现，这种无间断的连载模式显然没有留给原作者充分的构思时间。相对第一部紧张的情节，严谨的推理，续集的情节有相当多的不近人眼甚至是荒诞的地方。比如用导弹追杀笔记、莫名其妙冒出来的死神、梅罗的死……其中主要角色的个性趋向单一，月变得一味自负，美妙的作用几乎被架空，甚至有些碍手碍脚。只是鉴于小、健的画风华丽依旧，故事仍有相当的观赏性，《死亡笔记》续集这部FANS向的作品还是很好地完成了任务，给了读者一个情理之中的结局。

时间设定在上部的6年之后，月继承L的名号入职警视厅一边暗中从事KIRA的“工作”，一边对抗新生的L的后继者。一切归零，一切又从新的起点开始。

N是怎样的孩子？

N是尼亚，是L名正言顺的继任者。有着和L一样慵懒的白光，同样清晰的头脑，多智却高傲，无论是冷静的处世、缜密的推理还是最后对月那一番大义凛然的说教，尼亚的理智甚至近乎于冷酷，让他看起来更像一位不食人间烟火的神，比起L来少了几分可爱和真实。

“游戏赢不了，游戏输不了，我只是失败者。”听到L的死讯时，淡然说出这句话的尼亚，日后却数度将月逼入绝境。“L是我和林罗唯一尊敬的人，这样的目标被KIRA杀了，无论是用什么手段也要抓住凶手。这种心愿难道不是当然的吗？”这是尼亚难得的一次真情流露。尽管更多的时候，我们只看到一个酷似L的孩子端着罐把玩着拼图和各种各样的玩具。

M是怎样的孩子？

M是梅罗，N的竞争对手。相对尼亚，梅罗拥有了更多的血气和豪爽，对L的尊敬更甚于尼亚。“我，只是第二名，无论怎样努力，所以，尼亚，我们来比比看谁先抓到KIRA吧。”带着这样的无奈，这样的不甘，这个自尊心高高的孩子，放弃了L的继承权，选择了与尼亚完全相反的复仇之路。对于梅罗而言，“世界和人生将会怎样”从来不在思考的范围内。尼亚所说的“为了抓到凶手不择手段”在梅罗身上验证得淋漓尽致，控制黑帮、挟持人质、甚至不惜让自己也成为犯罪者。一切的一切仅仅是为了替仰慕的那个人复仇。又或者，仅仅

是为了赢过此生唯一的对手。

我们会记得，当L的死讯传来，叫尼亚的孩子把头埋在膝盖上长久地沉默，叫梅罗的孩子却愤怒地跳起来大吵大闹。白与黑，这是白后属于他们的两种色彩。一个过于冷静保守，另一个则欠缺足够的理智。他们明明彼此需要，却又相互竞争，等待对方妥协帮忙。在故事的最后，是梅罗放下高傲，用性命替尼亚诠释了笔记的真谛，为最终击败“神”打下了最关键的战基。

如若无法超越你，那，至少要和你在同样的高度。

梅罗会是这样想的吗？尼亚知不知道？但是两知道，他们两人已经超越了L。

对于梅罗和尼亚，如果有更多的时间，原作者应该会赋予他们更多的内涵吧。只是这部作品已然完结，这个艰巨的任务也只有交由数量庞大的同人女画师来完成了。

该怎么评判魅上黑呢？我们在他身上看到或多或少L的影子，一样的精英，一样对腐烂的世界感到失望，一样的对成为神的渴望。如果有坏人未遭灭绝，那就要有人来制裁他们。怀着这样想法的魅上得到了“神”的认可，更成为了他的分身。相比起“只知自求门径”的月，魅上在少年时就展现出对正义病态的执着。当月对身边的种种恶行表现出不动声色的愤怒时，魅上却奋起拳头，一再地为弱者打抱不平。魅上会受伤，会被人嘲笑，但为了被帮助者那句轻轻的“谢谢”，魅上绝不会过怀疑自己的心意。直到之后原来的受害者也成为加害者，直到自己也成为被害者，直到有一天连最亲近的母亲也不再支持自己，少年从此坚定地否定自己正义之外的东西。从小，魅上的价值系统里只有绝对的善与恶，是与非，这样的个性是可怕的，加上魅上的固执，往往容易偏向某个极端。因此和月相比他看上去更像是一个执拗的愤青。正是由于他的一个小小的“多此一举”，让月最后败得无可挽回，这两个自以为是神的人类到最后也没有搞清究竟是谁玩弄了谁的命运……

在月的眼中，父亲是什么样的？

正经八百，正义感强烈又死脑筋。月是父亲的孩子，儿子总有一天会超越父亲。月比父亲更聪明，更加圆滑世故。他很多时候对父亲的固执、保守甚至是迂腐感到难以理解。但父亲是月的父亲，月更加不能容忍的是把这样的父亲当成傻瓜的社会。月踏上成为KIRA的不归路，没有告诉父亲，父亲却一如既往地相

信着儿子。他说“我的儿子不会是KIRA”。

夜神总一郎。命运和他开了一个残酷的玩笑。这个尽职尽责的警官。这个深爱家庭的丈夫。这个为帮儿子洗脱嫌疑主动陪他蹲监狱。为救女儿赴汤蹈火的父亲。这个即使面对梅罗的枪口也没有在笔记上写下他名字的善良的老人。他知不知道。他的天堂里永远也等不来一个叫夜神月的孩子。他永远也不知道。他能在适当的时间里及时地死去。实在是太好了。

我相信是原作者在无意识间给了松田整部《死亡笔记》中最纯粹。最温暖的人性。

他是忠诚的。当夜神总一郎宣布要抓捕KIRA。无数警官因害怕辞职时。坚定留下的人里有松田的身影。在夜神总一郎去世后。又义无反顾地牺牲着月。

他是勇敢的。数次冒着会被写上笔记杀死的危险执行特殊任务的是松田。当拥有笔记的梅罗借女儿的生命威胁夜神总一郎说出现任L的名字。众人皆不知所措时。又是松田第一时间在电脑上敲上了自己的名字“松田桃太”。

他是单纯无心机的。我们看到一个乐天而平和的青年在角落或幕后为他人积极地奔忙。都是松田。他的出场并不多。能得执行的几次特殊任务也是源于自己开始不小心漏了妻子。始终至终。他都游离于月和L的谋划之外。不得重用。这源于月和L都认为松田是个不折不扣的笨蛋。甚至是只食之无味。弃之可惜的棋子吗？又或是他们发现这位青年阳光般澄澈温暖的本质。是不适合深入他们内心最阴暗的那部分的。

我不觉得KIRA是完全邪恶的。他也在对抗邪恶呀。

我知道KIRA是杀人无数的罪犯。我鄙视他。但是我也能明白说KIRA是救世主的那些人的心情。因为我也是。经常处于劣势的人。

这样说着的松田是矛盾的。在月的集团与尼亚的集团都急于制敌彼此时。松田是唯一说出这样的话的人。挣扎于使命感与认同感之间。仍处于善与恶的困惑之中。松田或许才是最接近大众真实想法的人。最能代表他们真实心境的人。月和尼亚都是自私的。或

者说是超脱的。所以有些声音他们听不见。抑或是不想听见。

松田更是感性的。他对夜神父子的追随。与他人的合作。往往都基于自己最本真的感情——喜欢。这样感情虽然有些盲目。但不至于迷失。松田成了第一个。也是最后一个向“神”开枪的“人”。不单因为月对众人的背叛。更大的愤怒其实源自一个欺骗了父亲的儿子。

虽然月是KIRA。但是。你喜欢月。没错吧？

故事的结尾。伊出向松田证实他真正的想法。这个温和的青年。直到最后也没有憎恨任何人。

2010年。神在昙花一现后。永远离去。

曾有一个叫夜神月的少年企望成为新世界的神。他知道自己的所为也许是罪恶。但仍然选择牺牲自己去改变世界。只是少年忘了。如果有朝一日世界按我们一个人的想法运转。那么终究得到幸福的只有惟一的自己。

“神”与人就是说不断追求着超越的人们之间的战争。究竟哪一方维护了对生命最大程度尊重。谁也说不清。谁都难于说清。

只是世界仍要继续。时光仍要流淌。

夜神幸子。会不会在某个暮色黑然的午后。拥着她的女儿。为这一生最为钟爱的两个男人落下感慨的泪水？

那薄纱。在没有了月的世界里是否还会微笑着守护着大家。

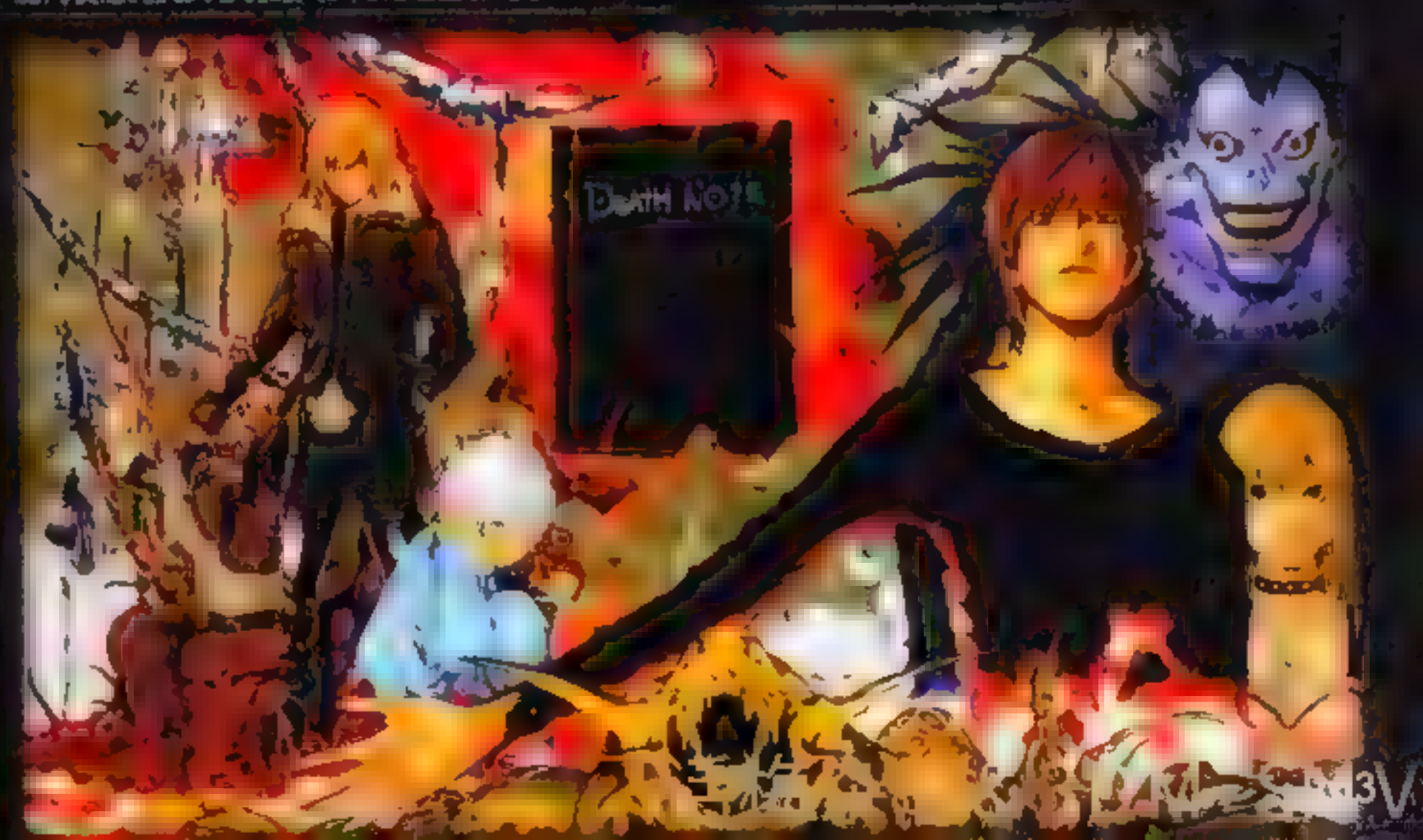
尼亚成为了L。在L曾经待过的阵地继续接受新的挑战。模仿着梅罗。闪着块巧克力大大咧咧地发号施令。

松田们继续忙碌奔走。打击犯罪。即使神不存在。人也有义务维护人类世界的秩序。

漫长的山道上走来庄严的神祇队伍。他们在月下祈祷“KIRA大人……”。

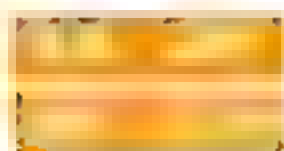
2011年。2012年。2013年……

故事何时又会回归原点？





掌门人



一年之际在于春，虽然今年一开春便来了一场全国范围的倒春寒，但春天的寒冷是短暂的。世界上没有什么永恒不变，比起浩瀚的宇宙，一切都是如此短暂，痛苦是短暂的，荣华富贵是短暂的，连生命都是短暂的。那么，短暂的生命中，因高考与掌机不得不短暂离别的你我，就不要太计较这几个月了，加油吧，更新更强大的游戏机在等着你们，更多更好玩的游戏在期待着你们的捷报传来……

——某编的BT高考祝福

小编故事口

马修、PSP、小美女

某日，马修乘车，挤一座位，掏出PSP刚开机，就看见上来一30岁左右的气质大姐抱一个二四岁的，眼睛亮亮的可爱萝莉上了车。马修于是让座给大姐和萝莉，气质大姐看到了马修的PSP，就问那是什么东西，马修回答是PSP，气质大姐又问PSP能干嘛，马修就说，能听MP3，能看片，能浏览图片，能看电子书……还没等说到能玩游戏，气质大姐抱着的小美女就插言了：“这不就是游戏机嘛。”然后很怜悯地看了马修一眼，对气质大姐说：“妈妈，叔叔好笨哦，连PSP是用来玩游戏的都不知道……”



米饼组合的关系是不是很暧昧啊？看了第57辑的掌门人里面那句“两个帅哥在超市购物被人误会成那什么的”时候，就一直在猜测是哪两位，后来看到米格的小编寄语时，身体里的热血都沸腾了。想想吧，两人一起逛超市，推一个小车，买生活用品，然后回家……哎呀呀，本人陷入无限的YY之中，无法自拔。米饼大人，请原谅我吧，这只是本人身为资深同人女的本能而已，请各位忽视就好。

这个，没有的事吧。



米格：我以米格战斗机般坚硬的人格发誓，绝对没有这种事情出现的可能。



嘿嘿……

南京 王泉

PSP贫困记

唉，自从买了PSP，我都穷疯了！天天吃馒头，想吃饼的时候，把馒头拍扁了再吃；想吃肉的时候，把馒头捏成猪的形状再吃；想吃面条的时候，把馒头弄成条状再吃；想吃粉的时候把馒头拍碎了再吃。幸好有PSP安慰我，每次玩得出神，都会隐隐听见PSP说：“想吃饭吗？想吃你就说嘛！你不说我怎么知道你想吃呢？虽然你这么诚恳地玩我，可你不说我怎么知道你想吃呢！”

基于以上原因，我强烈建议下一辑赠送肯德基超级无敌豪华套餐——让我一次吃个够！

山东 万金坤



米格：深切同情一下你的遭遇……不过住校生的日子不就应该这么过嘛！（-.-）

想起的住校生活，那可是美啊！只有米格这么不会过日子的人才这样吧。

马修：还真是英雄所见略同哦，本辑自由谈的zkfly朋友也变着花样去吃馒头，有创意的人生果然在什么时候都很精彩。

一日晚，吃得超涨，于是便下楼散步去，溜到书摊寻找《SP》58辑，没到，于是又开始闲逛到UC店，让老板换张NDS的膜，这时不知从哪跑来一小学生，脏脏的绿色校服，很怀旧。这小四眼东看西看，貌似是来买主机。我对这小男孩很有兴趣，不知他会要哪台，小P？小N？最近的小孩真有钱。“叔叔，GB有吗？”我无语，顺便瞥了眼正帮我贴膜老板，老板估计被“叔叔”喊傻了。“啊，有，不过是二手的，我给你拿。”那小男孩见我老看他，也就看了看我手中的NDS，结果，没理睬。掌门人里说小孩子也有不知道P和N的，我也算领教了。只见他高兴地拿着一台还算蛮新的GB摸摸，随后便叫来了他的妈妈，但他妈一听是人家用过的机器，又要100多就不高兴了，用非标准普通话对小男孩一顿骂，我听不懂，反正就是不买。那小男孩低着头还死抓着GB，这不就是初中的我吗？天下的小孩都差不多。

这个年轻的老板同情地解释，说这个东西现在已经停产了，没有全新的，而且又推荐了GBA，也不用贴多少钱……看到这里我挺同情他的，当初自己也是看着我弟玩GB而我啥也没有，心里很不是滋味，他那种渴望的样子，我真是恨不得拿我的GBC送他。最后小男孩被他妈妈边拎着耳朵边骂着拖走了，临走前小男孩还无助地看了老板一眼。

故事讲完了，小时候的那些感觉已经淡忘了，今天的事又让我记起了点点滴滴，心情总之不好啊。

南京 李俊

脱月：“天下的小孩都差不多”的这句真的超有共鸣，想想自己的MD、SS、PS、DC也都是主机停产后才买的，也就是图个便宜，很多经典的游戏也都无法玩到了。现在虽然也有了模拟器，不过感觉终究不同。我想喜欢游戏的孩子们，有大笔可自由支配零用钱的毕竟还是少数，能玩到PSP和NDS的也算是那少部分的幸福人群了。

数日前，我们晚自习时考试，就在教室一片安静之时，突然教室的灯灭了，随后在一片黑暗中听见一片欢呼：“好啊，停电了！”可是监考的老师并不允许我们离开教室，也不允许交头接耳，百般无奈之下，我只得坐在凳子上发呆……就在此时，我突然发现我身边的小A同学处亮起一阵白光。定睛一看，这小子居然在玩PSP，而且还是在玩《怪物猎人》，我顿时来了兴致，马上拿出了自己放在抽屉了的PSP暗示要和他联机，于是我们就在前后左右极个别同学羡慕的眼光中，在这停电的教室里快乐的联机了半小时。爽！我要感激这电停得真是时候，不仅不用考试，还和某A快乐地讨伐了黑狼鸟，此真乃人生之一大乐事！



九江 许文和

小编：没想到在此等艰苦加艰险的环境下你们还能如此享受地联机。不过，为什么监考老师没管呢？

小编：我问一句，你们考试带PSP干嘛？莫非是利用PSP的文本阅读功能？

敬爱的小编大人，早，本人这次是帮老弟写信的（没错，我俩是那传说中的双胞胎），我们一直都坚持购买《掌机王SP》，是你们忠实的读者。不过，我一直有一个问题，就是我的信寄到没有？小编们收到没有？这里有几个问题，希望编哥回答：①为什么有《PSP专辑》而没有《NDSL专辑》？②是不是所有的GBA插口的烧录卡都可以用引导卡引导？③挑机要注意些什么？

桂林市 黄双团

马修：没收到，真的没收到哦，呵呵。还是回答你的问题吧：①我们去年就已经制作了《NDS专辑》了，现在正在打算推出《VOL.2》呢。什么？你说的是《NDSL专辑》？②对，都可以。③挑机基本流程是辨别新旧机，辨别主机表面问题（如划痕，NDSL下屏幕塌软等），外表没问题了，就看有没有坏点，最后交款同时索要购买凭证——具体的方法参考我们以前的相关文章吧。

发现《DOMJ》这款游戏严重违反生态规律啊！所有怪物都含有相同的染色体数且生殖方法一致，并且还不区分动植物细胞（以下省略200字）……

广东 刘健

要这么说违规的游戏可就多啦！不过貌似越是违规的游戏越受欢迎，看人家《口袋妖怪》如此BS大自然法则，还不是卖得满堂红？

米格：人类对未知生物永远是充满热情……

没想到JS BOSS给我烧游戏时居然有严重的恋童癖倾向，我一再说本人爱玩《恶魔城》和《洛克人》等ACT，他却一边胡侃一边给我推荐《任天狗》和《迷失蔚蓝》等儿。更夸张的是回家打开NDS一看，说来说去《洛克人》也没有烧上，稀里糊涂地出现了一个《极品飞车》，凭借对PC版的热情小玩了一下，简直就是在操作一个纸盒子在纸片上驶过。

呼和浩特 吕舒杨

米格：我猜这JS被家长们投诉过，所以才走起了保守路线。

你错啦，人家一定是天天服务于那些追GF的玩家，所以才会推荐这些女性向游戏啊……

我是一个双机制霸的玩家，但是现在我发现自己没有办法去好好静下心来玩任何一款游戏。我现在决定处理掉其中一台，用来为另外一台添置几盘正版游戏。但是究竟处理哪一台呢？NDS 上游戏又多又有趣，PSP 画面表现优秀，而且还可以玩 PS 游戏……实在是让人难以割舍，各位小编们给我出个主意吧

上海 刘宇飞

最近正直考试 女友为了不让我挂科而没收了我的NDSL去听歌 眼看我的小N物不能尽其用，也只好泪水往肚子里咽了 其实想想小N在她那里也好，如果是在我们寝室，那绝对是八个大老爷们围着抢还轮不到我玩。

天津 王楠

其实我觉得拥有双机并不是造成你无法专心玩游戏的原因啊，关键还是在于自己的心境，所以何必非要强求自己和其中的一台告别呢？完全可以再用其中一台玩游戏时把另外一台“沦”为电子攻略本啊。（笑）

真是身在福中不知福！知道有多少玩家还在盼着拥有一台NDS或者PSP呢，小心他们对你采取集体鄙视态度哦！

米格：这就叫做左有狼右有虎，米格也是过来人，读书的时候也是一台小N满屋子人抢。

这里饼干也提醒大家，安全舒适的环境才是您投入游戏怀抱最为重要的前提。

考虑到小编每日看信 写文引起的视觉疲劳，本人特献上薄纸二张，这个纸好 据说能反射出特定频谱的色光，更适合视力对光谱的接受，能够创造一个安全舒适的环境，使用时能最大限度地减轻视觉疲劳，另外，希望小编们工作最好不要占用自己吃饭和休息的时间。

兰州 陈诗艳

米格：说起陈读者那信纸上的字，恐怕才是最有力的杀眼工具啊！

陈读者最后一句听起来怎么这么向上级讲话啊……

我乃高二学生，在百忙（忙游戏，忙赶落后的功课）之中给你们写信，这封信就是在老班的课上给你们写的（东张西望）。我们这里很落后，就连一个像样的电玩店都没有。不过，在我一个人的努力下已经影响了好几个同学加入掌机的大家庭，很久以前的联机梦到现在终于将要变成现实了 我们班现在有PSP × 7，NDSL × 2，NDS × 1，很有气势吧？海文也走了，一路顺风。



我们班现在有PSP × 7，NDSL × 2，NDS × 1，很有气势吧？海文也走了，一路顺风。

内蒙古 周洁


雷伊：在电玩业并不发达的地方，一个高中班级里能有这么高的掌机普及率已经非常让人惊讶了，看来周读者的动员工作做得的确十分到位啊。（笑）雷伊上高中的时候，班里就我一个人有GB机，虽然也曾动员其他同学都加入掌机大家族，但由于“说得”技能的等级不如周读者高，同学们都丝毫没有听进去，总是一味地霸占我的机子来玩，而弱气的我也只能眼睁睁地看着那帮家伙蹂躏我的爱机无法反抗……

读者调查表“想说的话”选登

读者调查表现在已经收上来了，感谢各位玩家们支持，并选登一些“你还有什么话想对我们说”部分的留言。


悲哀啊，游戏知通无数，玩过无数，可就是没有一个属于自己的主机，只能用模拟器来解馋，苍白啊！白云啊，哪位大哥抽到我的信呀，新年一定要得大奖啊……

湖北武汉 朱泽凡

 **马修**：悲哀啊，我14岁连掌机都没听说过啊……既然这么渴望拥有一台自己的掌机，马修就祝你早日梦想成真。


祝小编们工作顺利《掌机王SP》越办越好！没有掌机的朋友在2007年都能拥有自己的掌机（中的也好，自己买的也好）。

广东四会 李国雄

 **马修**：谢谢你的问候，也代表所有没有掌机的朋友们感谢您的祝福。


我虽然不能算是个真正的掌机迷——玩模拟器，蹭别人的机器玩也时有发生，但对于学生来说，最大的问题莫过于资金和功课。希望自己和广大学生朋友处理好这些，玩得高兴。


天津 赵育德

 **马修**：热爱掌机就可以，不一定一定要有掌机嘛，毕竟PSP、NDSL那1000多的价格对于没有经济来源的学生来说不是个小数目，也相信你和广大玩友能够处理好资金、功课这些问题。

关于抽奖，我当然知道这要靠人品了。不过我已经达到了传言中的“学校二楼女厕天天有女鬼蹲坑打NDS”的程度——如果这都中不到奖，岂不是背天下之大霉！

湖南省 李莹琛

 **米格**：李MM看来不知道，去年加入厕所文化的No.1种子选手可要数NDS了，编辑部的厕所里可天天都是游戏之声不绝于耳呢。

 那边又是一个蹲到脚脚发软不会走路的，哈哈。

那是多少年前的事，当您那魔幻般的形象出现在大家眼前时，那一直没有过的感觉从心底涌出。一直以来，我都认为他是努力的。他，如风一般的，能去到哪里？没有人知道，甚至连他自己都不知道。一朵云，一片叶，一滴水，这，是什么联系？我想，只有风能知道。实在抱歉，一直没有留意你，但突然得知你要离开，才发觉原来你的身影已经固定在我们心中。我想，你的离开会带走许多眼泪，但带不走回忆。琉璃说得真好：“祝你一路走好！”


风，没有方向地吹来，希望你看到的时候你还在……还在……




广东深圳 达兴

写得挺伤感哦。

风兄已经走了，不过这位读者的心意我们一定会转达给他的。

 **米格**：我们一定会继承风兄的光荣传统，将游戏和工作进行到底……

 **铭风**：米格的话听了怎么有点别扭呢？

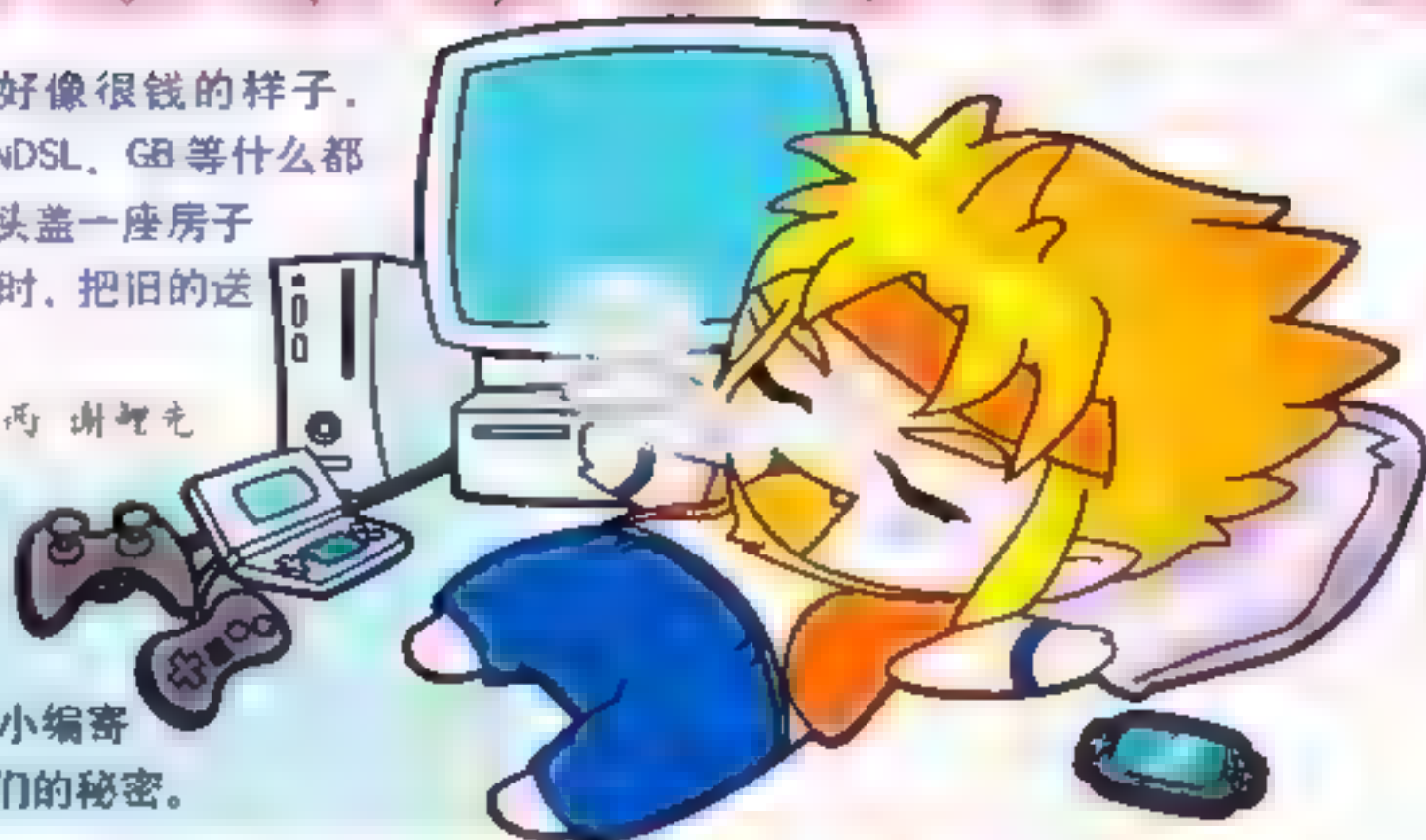


最近发现雷伊同志好像很钱的样子。PS3、Wii、X360、PSP、NDSL、GB 等什么都 有，你是准备把他们作砖头盖一座房子 吗？要不你下次再买 PSP 时，把旧的送 我算了，资源优化嘛！

广西 谢曙光



谢玩家的 观察力惊人，连这都被 你看出来了。其实大家 只要详细研究下每辑的小编寄 语，就会发现很多小编们的秘密。



琉璃JJ能推荐几个适合我妈妈 玩的PSP游戏吗？不然我实在不知 道怎么说服她给我买PSP。

佛山 乐生堂



要我推荐适合你妈 妈玩的游戏（汗），可以让你妈 妈试试《乐克乐可》，这游戏可 是所有年龄层的女性都通杀的。



脱月：喜欢看美 少年的话，《遥远时空 中》和《金色的琴弦》都 是不错的选择。（奸笑）

《掌机王 SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购：《掌机王 SP》第 13、14、15、16、17、18、23、24、25、26、27、31 辑，以上每辑定价为 12 元。《掌机王 SP》第 37、43、44、55、56、58、59、60 辑，每辑定价 8.8 元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编 730020。请大家写清 自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问 或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或 Email 联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

大家也可登陆 levelup 书刊区进行网上邮购，网址：<http://www.levelup.cn/book/>

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见或建议，可以用以下任何一种方式联系我们。

平信及 Email 地址请参看邮购信息。

论坛：登陆 levelup 论坛 (<http://bbs.levelup.cn/bbs>)，在 PSP 讨论区和 NDS、GBA 讨论区置 顶的“《掌机王 SP》最新动态”帖子中的“意见收集帖”中提出。

《掌机王 SP》征稿启事

《掌机王 SP》继续欢迎大家踊跃投稿。可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究 竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王 SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积 极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、火爆秘技、专题企划、口袋剧场、玩转 PSP、玩转 NDS、硬软综合 站、幽默剧本、画师画稿、掌机王日出谈、专区地带各个专页、封面、热血最强、超级玩家。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，玩转 NDS、玩转 PSP 及 硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用 Email 和小编取得联系，而篇幅 稿件，也尽量以 Email 形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

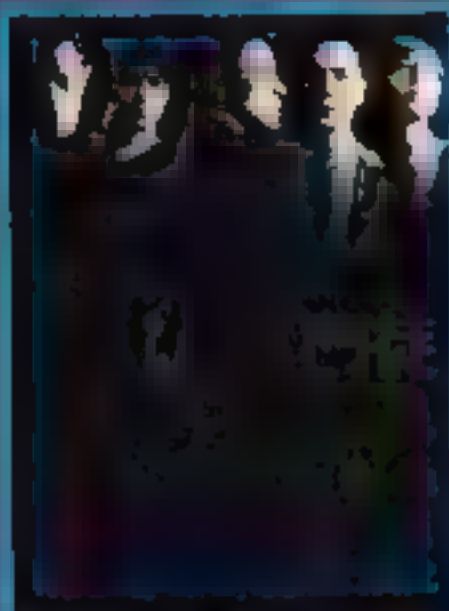
平信及 Email 投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。

掌上影院

最近几年香港电影的销量下降还是很快的，不过又
艺片有，大片的减少，写手风格的电影也有，近来的成长
下面要介绍的这部《门徒》就正是 那部让人见长的优秀电
影片，因为 它要找寻更加我的单身，还要将观众不
断从被 看入这部影片，风格风格也是相当，下面就来
来 网片吧

文 米格



門徒

門徒 (Prestige)

导演：尔冬升

主演：刘德华、吴彦祖、古天乐、袁咏仪、张静初

类型：反毒 / 动作 / 剧情

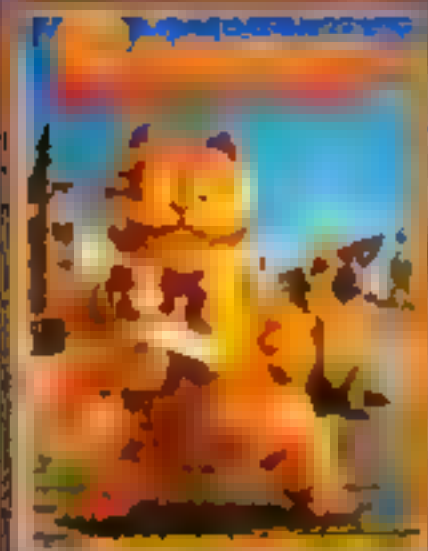
对应机种：PSP

影片格式：480MP4

影片大小：337MB

下载地址：<http://pocket.loveup.cn/MediaShow.php?mid=271>

加菲猫2之双猫记



注意：我们的加菲再次陷入危机

加菲猫2之双猫记 (Garfield A Tail Of Two Kitties)

导演：蒂姆·希尔

主演：布瑞金·梅耶、詹姆斯·范德比克、艾米·波勒、比利·康诺利

类型：动画 / 喜剧 / 家庭

对应机种：PSP/NDS

影片格式：PMPVC/DPG2

影片大小：753MB/1.08GB

下载地址：<http://pocket.loveup.cn/MediaShow.php?mid=278> 以及下方相关资源

关注业界风云变幻,畅谈苦乐游戏人生,热点大家谈,欢迎大家参与讨论,用你的见解来点评焦点事件,用你的分析去展望市场未来!

热点 大家谈

对于一款没有等级概念的动作游戏,难度不一般啊。

板凳坐穿,瓜子吃住,100万,PSP,神奇,难道挂着怪物的名字销量也都怪物级了?

有时自己很解气,有时怪物很解气。

多说无益,只要体内还有一点热血,肯定不会放下手里的刀了!

对于PSP来说,在复刻大潮和倒“冷饭”军团的攻势下,在NDS的新颖创意压力下,PSP仍然不“倒”,《MHP》和《MHP2》都可以说是“救星”。这使本来就高人气的PSP(只在中国)更加横行霸道了。

用惊艳来形容这款游戏再适合不过,作为一款复刻PS2上的作品,首周不仅超过了《MH2 DOS》的销量,而且还达到了70万+的成绩,可见一款好游戏必须选择

好的能展现出这个游戏魅力的平台,才能真正成为神作。

PSP上难得的大作,只可惜因为修改得太多导致游戏没了乐趣——这个游戏不能用修改。

这个游戏要把机子刷到3.03以上不太方便呢,成砖头了就完了。

可能是因为这个游戏,我最近竟然很想买PSP,今天又在游戏店看别人玩这个游戏,真的有种想买PSP的冲动,就连一旁的PS3都吸引不了我了,我或许还是很喜欢这类游戏吧。

我单位里虽然有18台PSP,但是其中17台还都在玩《MHP1》,就我一台机器《MHP2》,苦啊,他们不玩2代的理由是因为没中文。

销量证明一切问题。

我《MHP1》貌似才60小时,《MHP2》已经快100小时了。HR5到HR6实在是艰难的一步,《MHP》是个好游戏,销量证明了实力。

这证明PSP不是没有前途,只是缺少配得上它的游戏。

PSP终于扬眉吐气一回了,希望

能更多地带动主机销量。

不愧是神作啊,首周75万的销量足以看出其号召力之巨大。由于1代在掌机上的成功,2代大卖也是理所当然的事了。口水期待完全汉化版中……

PSP上的神作,现在每时每刻脑子里都在想着这游戏。

从最表面的开始,体现了PSP联机游戏的独特乐趣以及《怪物猎人》多人联机游戏方式的娱乐性,其次证明了PSP不是不行,是缺少真正好的大作,要是PSP上多出点类似的游戏你认为PSP还会比NDS卖得差吗?

华丽又万恶的联机,让我跟室友的摇杆都换了两回了,太爽了!

好像是很好玩的游戏吧?希望能有时间下下来玩玩。

两年多的PSP在日本总算出现1款销量达到100万的游戏,可惜偶是一个人玩,体验不到联机乐趣,残念……

过百万了啊 PSP的第一次啊!

《怪物猎人 携带版 2nd》

《MHP2》PSP上非常重头的一款大作,无论是小编们,还是玩家间,到处都在联机屠龙,各位朋友们就来一起聊聊这款游戏以及它所引起的重视和轰动等来进行一番讨论。

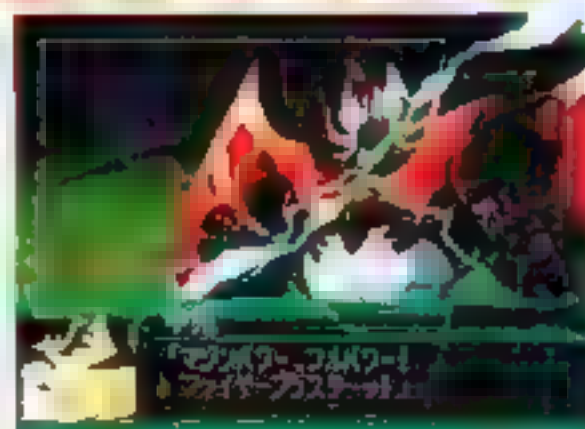
本辑热点话题

《机战W》

《机战W》推出已有20多天,相信这款游戏大家也都玩到了一定的进度,本辑的热点话题是就《机战W》及其相关话题展开讨论吧。

参与方式

请登陆levelup论坛(<http://bbs.levelup.cn/bbs>),在2007年3月9日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。





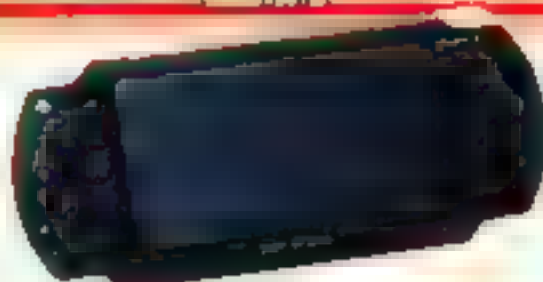
大奖名花有主!

《掌机王SP》第58辑大奖揭晓 中奖者名单公布!

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得联系,致电时请核对内容并留电,联系电话:0931-4887608

特等奖 2名 PSP主机、NDSL主机

佛山市 梁家声
北京市 王润京



一等奖 MD Max掌机 5名 OS掌机 4名

厦门市	赖庆秋	武汉市	唐强	重庆市	余晓刚
郑州市	李雷	襄樊市	丁亮	沈阳市	张静
葫芦岛市	孙圣尧	吉林市	徐静涵	石家庄市	赵阳



二等奖 43名 NDS烧录卡

淮南市	陈滨	沈阳市	牛云鹏	杭州市	孙明楠	哈尔滨市	杨芳
红阳市	陈洋洲	锦州市	刘鑫鑫	北京市	孙彬	上海市	俞俊
上海市	戴明杰	太原市	刘强	大连市	唐嘉春	北京市	张和
大连市	单柏修	玉林市	吕山	漳州市	陶益洋	合肥市	张鑫鑫
海口市	符祥勋	合肥市	潘文	宁波市	卜浩宇	百色市	张涛
鹿泉市	高涛	西宁市	薛宇	福州市	王轩	乌鲁木齐市	张江
潍坊市	郭明	南昌市	邵嘉萌	深圳市	文嘉俊	抚顺市	赵小龙
成都市	黄丁	抚顺市	沈策	厦门市	吴彬博	成都市	钟田野
中山市	黎子达	上海市	沈乾	唐山市	吴思超	桂林市	周方林
平江县	李俊玮	南京市	盛进	宁波市	徐挺	滁州市	王友
北京市	李仁昊	南通市	朱瑞	武汉市	俞敏东		



三等奖 9名 北通PSP保护贴膜、北通PSP保护胶套、北通PSP锂电池、北通PSP保护盒

温州市	甘国	长沙市	邱子力	广汉市	熊亮	上海市	袁纪佳	武汉市	曹卓
邯郸市	刘斌	唐山市	王上龙	无锡市	杨益帆	阜阳市	曹铭		

纪念奖 50名 高乐高营养饮品

南京市	蔡旭	南宁市	何睿	杭州市	李政	昆明市	唐文龙	沙县	杨欣
合肥市	曹金涛	佛山市	黄建俞	兴宁市	廖选辉	海口市	王辉	广州市	杨正平
中山市	陈建锋	东莞市	黄卫洪	永泰县	林建明	大连市	王亮	乌鲁木齐市	丁程
上海市	陈磊	象山县	黄溢才	福州市	林军	南京市	王士桂	长春市	战辉
北京市	陈大林	江门市	何人	哈尔滨市	刘玉欣	漳州市	王泽楠	江阴市	张森强
汕头市	陈一帆	中山市	黎志强	北京市	吕斌	哈尔滨市	温爱亭	上海市	余敬东
银川市	邱玮	天津市	李柯恩	唐山市	潘煜	天津市	辛亮	银川市	郑嘉文
武汉市	冯斌	石家庄市	李伟玲	上海市	彭佳良	上海市	肖亦肖	资中县	朱博
上海市	顾盟睿	仪征市	李鑫	无锡市	沈焕明	沈阳市	田建之	韶关市	朱永琪
成都市	韩奇峰	韶关市	李信希	阳江市	谭宇洋	桂林市	杨桂林	海盐市	祝斌



本栏目为玩友提供交流空间，凡欲参加者，请将自己的个人资料、兴趣爱好、联系方式等，发送至本栏目邮箱，我们将择优刊登。本栏目旨在为玩友提供一个交流的平台，希望大家能够踊跃参加，共同分享游戏的乐趣。

姓名：胡盼 **昵称：恶魔的触角**

性别：女 年龄：20
拥有掌机：GBA, GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《火纹》、《塞尔达》、《黄金太阳》
地址：浙江省杭州市下沙高教园区浙江工商大学钱江湾生活区 27#228
邮编：310018
Email: hupan7514689@163.com
QQ: 184453202
想说的话：希望中台 PSP，再买个 NDS，一切就圆满了。

姓名：何灼志 **昵称：脑泥**

性别：男 年龄：19
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：MUG, A+RPG
地址：广东省江门市东成苑六栋之一 302
邮编：529000 电话：298110977
想说的话：《掌机王 SP》大卖，期待所有 DS 游戏，学好日语：呵！

姓名：杨建勋

性别：男 年龄：18
拥有掌机：经过一番挫折好不容易得到一台 DS
喜欢的游戏：《洛克人》、《恶魔城》、《火纹》、《逆转裁判》
地址：辽宁省大连市甘井子区周北路 101 号
邮编：116031 QQ: 252936746
想说的话：希望大家能够跟我联系。

姓名：姜次郎 **昵称：山鸡**

性别：男 年龄：18
拥有掌机：GBA SP, NDSL
喜欢的游戏：《牧场物语》、《忍者神龟》、《马里奥赛车》、《山脊赛车》
地址：辽宁省东港市正立文化用品店
邮编：118300
Email: jtf118300@sogou.com
QQ: 285330529
想说的话：希望大家能给我写信，交流一下游戏心得。

得，来信必复。

姓名：倪英凯 **昵称：小企鹅**

性别：男 年龄：19
拥有掌机：GBA SP, PSP
喜欢的游戏：《机战》、《FF》、《超级大战争》
地址：浙江省宁波市长安巷 39 号 306 室
邮编：315010 QQ: 254334738
想说的话：独乐乐不如众乐乐，希望本地玩家多与我联系。

姓名：徐昕宜 **昵称：星焰の Zero**

性别：男 年龄：16
拥有掌机：GBA, GBA SP, GBM, NDS, PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《最终幻想》、《王国之心》
地址：南京市师大附中江宁分校高一（7）班
邮编：211102
电话：025 - 86496009 QQ: 462546859
想说的话：N 多台掌机被没收不会消灭我对游戏的热情，有南京志同道合的朋友来找我哦，来信必复。

姓名：毛佳斌 **昵称：魔术师**

性别：男 年龄：17
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《恶魔城》、《勇者斗恶龙》、《游戏王》、《MGS》、《怪物猎人 携带版》、《龙珠》以及所有《传说》
地址：浙江省平湖市新埭镇湖口村 2 组 35 号
邮编：314211
电话：0573 - 5604220 QQ: 469650776
想说的话：希望各位志同道合得朋友常与我联系，我想与你们每一个都成为朋友，成为笔友。来信一定会回信。

姓名：刘舟奇 **昵称：阎王令**

性别：男 年龄：17
拥有掌机：GB, GBC, GBA, iDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《牧场物语》、《机战》
地址：浙江省宁波市江东区 501 弄 66 号 410 室
邮编：315040 QQ: 164092655

想说的话：只要大家玩得开心就好！

姓名：刘毅冬 **昵称：流咩冬**

性别：男 年龄：17

拥有掌机：GB、GBA

喜欢的游戏：《口袋妖怪》《恶魔城》《圣剑传说》《牧场物语》、《我们的太阳》、《塞尔达》

地址：广西北海市合浦县廉州中学高二（1）班

邮编：536100 电话：7296288

想说的话：人的一生不是一场游戏，但完美的一生不能没有游戏，当然也包括《掌机王SP》，祝你们越办越好。

姓名：林洲 **昵称：周杰伦**

性别：男 年龄：16

拥有掌机：GB、GBC、GBA、GBA SP、NDS

喜欢的游戏：《口袋妖怪》《恶魔城》《最终幻想》、《任天狗》

地址：广东省汕头市潮阳区文光街道办事处桃园新区桃凤路南四横5号

电话：0754 - 3836489

想说的话：上帝的安排让我买《掌机王SP》，说什么也让我中PSP，也请编辑部的哥哥姐姐多多支持

姓名：杨皓钦 **昵称：范特西**

性别：男 年龄：16

拥有掌机：无

喜欢的游戏：EA的游戏、任天堂的游戏《机战》《高达》、《KOF》

地址：云南省昆明市第八中学高二（1）班

邮编：650101

Email: dragon27long@126.com

想说的话：祝《掌机王SP》越来越棒。

姓名：黄冬青 **昵称：抄人**

性别：男

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：全部

地址：福建古厝1市同安区城北新村居安2-305室

邮编：361100 电话：7222285

想说的话：只要中一台PSP或NDSL，别无所求。

姓名：陈家宏 **昵称：公仔**

性别：男 年龄：14

拥有掌机：GBC、GBA、SP

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》和各类高达相关游戏

地址：广东省湛江市赤坎区农林二路4号4门501房

邮编：524000

想说的话：只想认识更多掌机玩家，不论男女，都能分享我的快乐，希望小伙伴们身体健康，工作顺利。

与实际操作高手，还不算很J的JS，华丽的COS爱好者，动漫爱好者，以及各类神秘人物（不是一般情况下可以出现的……）。☺

群活动：

本群在南宁各个地段都有组织过活动，以掌机活动为主，偶尔去群内JS店中组织踏机活动（360免费霸占ing……）。在南宁的大型活动（类似动漫游戏展或各类比赛）基本都能看到本群人员身影。平常小聚不断，大聚经常。很关键的一点，不管你在游戏方面遇到什么问题，群里都可以一一解答（又吹了又吹了）。我们的资深顾问更是帮遍南宁乃至全国各玩友的NDS和PSP，一度救活了不少砖头PSP被大家美誉为救机达人。☺好了，话不多说了，如果你有兴趣和我们一起享受游戏和生活的乐趣，那还等什么？赶紧加入我们吧，我们的目标是做南宁最好的掌机群，还是那句话，群组成员大募集，潜水员大欢迎！嫌吵或潜水员请自行退散！特别欢迎单身MM（邪恶地笑）。

（以上内容改编自上海群简介……足可见本群人之邪也。）

主要成员：

可爱又可恨的光派JS“宋魁者-小4”；前《掌机王》特约撰稿人，群内资深顾问+硬件达人“bindin30”；NM聚会管事，无所不在的“karrow”；群的吉祥物“爱航海的流水(MAYA)”；群务大姐头“大苹果(果酱)”；玩硬件爱过玩游戏的掌机宝贝“狼酸酷(小狼)”；宇宙无敌超级高达FAN+机战FAN的“杰”；群组大股东“达成心愿的虫”；不定期无纪律组织临时活动者“阿肥(杆菌)”和“事唔关己(桶包君)”。☺

群简介：

2005年11月，没有任何人料到，将来会在游戏界拥有巨大影响力的掌机交流群，不经意间悄然诞生了（吹大了吹大了）。两年来，CG南宁掌机同盟会游戏群（原鸿立掌机同盟会）从原先的几人壮大到今天的125人。群里气氛活跃（怕吵的人加入前请慎重考虑），温馨和谐团结，拥有海纳百川的精神☺。群中有不少游戏达人，各知名游戏论坛的版主，游戏软硬件的理论



One two one two three four

怪物猎人火热对战正在进行中

刀刀枪枪乒乒乓乓四处砍杀声

从收音机的扬声器传入了耳中

仔细听去竟然是烧录手机的铃声

Check check out

FAQ电台热线: 0512-52111111

1 2 1 ready go



各位听众大家好，又到了我们“FAQ电台”的时间了。今天的第一个问题是由通州王溪读者提出的，他在信里询问PSP在充满电的情况下究竟能玩多少个小时，总觉得自己的PSP只能玩4个小时就自动关机有些不正常。这里米格告诉你，PSP的游戏时间是和玩游戏时的屏幕亮度、方式（是记忆棒读取还是使用JMD）以及何种游戏各种综合因素有关系的。你的小P能玩4小时是属于正常范围内的。其实在电量不足时PSP主机右上方是会有电池空电的图标显示的，这时就应当注意随时存盘小心自动关机啦。

FAQ

电台“专题企划”栏目，周一至周五播放，以“新闻”访谈实录，感兴趣的玩家可刷错过哦。

来自银川的读者邝玮询问说官方PSP模拟器已经被破解是指刷过OE后不加载任何模拟器就可以玩PS游戏了吗。米格这里要纠正一下，所谓PS模拟器实际上是指在固件支持基础上的PS模拟游戏，再说白一点，PS模拟器并没有独立的软件本体，而是将一部分支持性的代码写进了固件，一部分运行代码直接和PS模拟游戏整合在了一起。因此需要使用破解了PS模拟器支持代码的OE固件和合成游戏镜像的PS模拟游戏配合使用。目前DevHook也有了PS模拟器模块，但技术上还不成熟。

上海玩家杨帆来信询问道，说自己对Gbalph小组的NDS PDA系统非常感兴趣，想了解这款软件是不是支持所有M3、G6和R4烧录卡，里面的中英文词典词汇量有多大。有关这个问题米格专门联系了厂商技术人员，PDA软件只对应G6/M3的SLOT-2系列和SLOT-1的G6/M3DS Real系列，目前已经推

出，不对应M3DS Simply和R4，而且未来也不会推出对应这两款烧录卡的产品。里面的中英文词典词汇量达到10万以上。

FAQ

电台“乐”吗？想要考验自己生存的能力吗？那就来试试《迷失野岛2》吧！蓝天的云下生存就是人生的目标！

广州杨年峰读者来信提问说使用烧录卡玩NDS游戏时如果删除了游戏，那游戏存档还会像PSP那样保留下来吗？对于大部分使用外存储卡以及支持Clean ROM的烧录卡而言，存储空间往往都能作为可移动磁盘访问，磁盘后缀为.nds的文件就是ROM了，而与它主文件名相同的.sav文件就是游戏存档文件了。只要你在删除游戏时不删除sav文件，并且下次拷贝ROM时还采用相同的主文件名，再进行游戏时就能够识别上以前的存档啦。

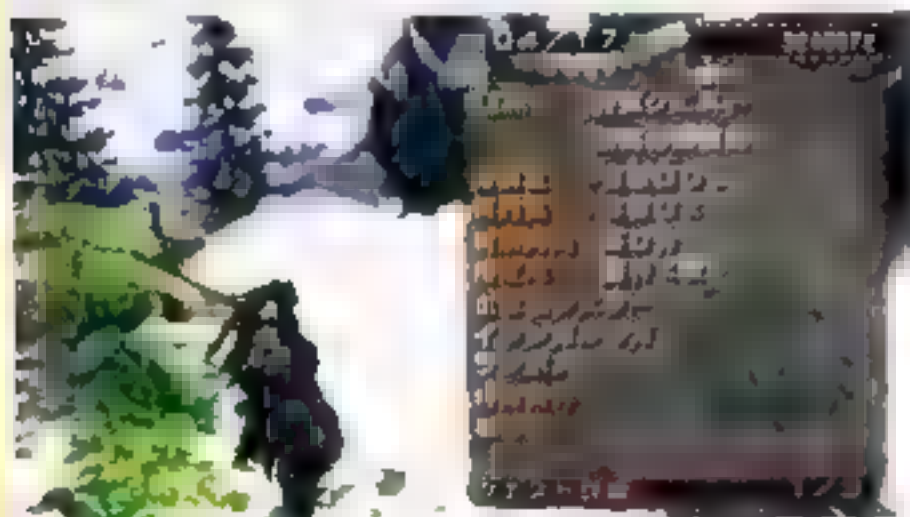
下面是来自上海的王羽童玩友的问题，他想请教饼干叔叔关于《流星洛克人》的问题，呵呵，这里先插一句，饼干我可不是什么大叔啊，叫哥哥就行（- -）。这位玩友说他最近在玩《流星洛克人》，在游戏的第6章，主角和洛克分开后怎么也过不去了，到底要怎样才能让剧情继续发展下去啊？这个问题很好解决，“《洛克人EXE》系列”的游戏流程确实很复杂，其实这时候你应该先去梦幻岛的垃圾处理场，使用“棒球”卡片把敌人赶走，接下来就会有剧情发生了。主角和洛克人再次重新合体了。

FAQ

电台“想当一回大兵吗？想体验二战的震撼场面吗？那就去玩一下新出的PSP版《使命召唤：胜利之路》就明白了，握起手中的枪，踏上胜利大道吧！

来看下来自广州的玩友张明明的的问题，是

一个关于最近的热门PSP游戏《怪物猎人2》的问题。他想问下为什么村长1-3星打完后出现的是青色的CLEAR标志,而4星任务打完以后却是红色的CLEAR?这两者有什么不同?另外请问集会所8星的隐藏任务金火龙和银火龙的相关任务应该怎么出?这个问题就请编辑部《怪物猎人》专家胧月来替饼干回答吧。青色CLEAR标志表示该星级任务已完全完成,而红色CLEAR标志则表示还有隐藏任务未打。如果你已经通过了钢龙的两个任务,那么仅剩的就是黑狼鸟了,该任务的出现条件是大怪鸟的讨伐数达到10只以上。而金 银火龙的确切出现条件目前还不明确,许多HR6的玩家都是“打着打着就有了”,目前呼声较高的说法有两个,一是除速龙以外的鸟龙种,飞龙种 鱼龙种讨伐总数超过100;二是村长、集会所任务各自完成一定的数量,仅供参考。



继续来看问题，来自湖北的旺月寒玩友的关于《牧场物语 与你共建小岛》的问题，顺便提下这位玩家还是难得一见的MM玩家哦，呵呵！她想问在游戏中怎样才能购买“耀珠”呢？是不是一定要挖矿到255层得到第一颗后才能陆续买到？需要大概多少东西才能到达255层呢？答案是其实并不是非要挖到第一颗“耀珠”后才能买到的，只要到了冬天这东西就肯定有卖的了。另外如果在收获祭上获得优胜也能获得第一颗耀珠。如果真想要到达255层的话，至少要多准备一些恢复体力的东西，比如说大量的巧克力或者鸡蛋牛奶制品等。



FAQ
电台

型为恰夫夫的 ADP^2 芯片的电路

接着来看下一条问题，又是一位来自北京的读者胡悦的提问，他想请教下在《风雨传说》中到达北门后有一个僧侣模样的人给了他一本什么“ホルムの圣典”，然后一直到通关了也没

有发现它有什么作用。请问这个东西是用来干嘛的？还有战斗中



击力没有改变的情况下，打同一个敌人有时候伤害也会不一样，这到底是什么原因？这个问题饼干特地请教了编辑部的几位《传说》控，回答是这样的，第一个问题，僧侣给你的“コラムの圣典”其实是分支任务的特殊道具，拿到这本书后去东门与一个叫“コラム”的人交换“金货の袋”，之后再 去北门与僧侣对话就可以获得料理配方“ボルシチ” 关于你第二个问题，按照我们的推理 有可能是你的站位设置发生了变化，《风雨传说》有个像《重生传说》一样的阵型系统。开始战斗时，不同的站位可以发生不同的效果。图中所示的就是全员TP增加的阵型。



FAQ
电台

生有競爭力，那六現在已「消失」，生所認識的未來訓練，十個月後會否「消失」？



来看一位来自辽宁的周亮玩家的问题。他在来信中说新的《恶魔城 迷宫画廊》实在是太好玩了，双人合作系统非常爽快。但是近来却碰到一个问题，在主城的一个地方有两辆跑车，无论是蹲着还是站着都不会发动，前面的路又被封住了，不能前进。要怎样才能通过这个地方呢？这个其实正是你所说的双人配合系统解谜的典型，控制男女主人公分别站上两辆车就可以发动了。在车辆前进的途中有不少障碍，记得要随时切换人物来躲避。一定要人车同时到达才可以撞毁墙壁，中途有一人下车就必须重新来一遍了。



美好的时光，是很短暂的。《中央台》的播报即将结束。如果大家在游戏中遇到问题就不要客气来邮件问。可以在提问时请务必把问题讲清楚，因为孩子，看到一个问题从大到小有，谁都不知道是个什么样的问题。如果是那样的话可就难办了。

小编 寄语



真的很有气氛，如果窗外再下个雷雨什么的感觉就更棒了。

■从PS Store上下完了《大众高尔夫5》的体验版，画面音效的全面提升真是让人感受到了次世代作品的风范。不过对于“《大众高尔夫》系列”，我这是更加希望能够在主机上玩到。这种轻松好玩的作品还是更加适合便携平台呀。



◆前些日子看了奥斯卡颁奖典礼，里面出现的三位搞笑影星边唱边舞的情景不觉让米格想起来《节拍特工》，尤其最后的POSE，简直一模一样。这才体会到了《节拍特工》除了它那股美式游戏的精髓。

◆才3月份，办公室的室温就已经快有5度了。看来米格背了半个中国带来的保暖内衣可以永久封存了。

◆智能手机就是使，修好了屏幕又开始犯来电死机的病。唉，还是早日花500元买个Nokia把自己解脱出来吧。

◆《高达无双》的全人物全机体收集完成，部分机体人物再玩，我的短暂“宅生活”也告一段落，希望不是最后一次做宅男吧。最近玩得比较投入的是《陨石方块 迪士尼魔法》。



◆感觉自己的生活好像走进了一个莫名其妙的怪圈，每天都觉得很有意思很充实，但回味起来又总觉得超无聊超空虚。

◆也许生活本来就是这样，在空虚和无聊中度日，说不定哪一时的哪一事就可以做出让自己觉得实现了人生意义。就来放眼一望遍地淫片的电视剧，你万唱罢我登场的流行歌曲。

其中虽少有佳作，但几年、十几年甚至几十年下来，怎么也会积攒下来一些经典的。



◆休息日去爬山，结果赶上天气是阴雨蒙蒙，难免影响心情。不过上到半山腰时，发现山川景色格外，进入了人间仙境一般，兴致一下子大起，偶尔几个登山游客从迷雾的小道中缓缓出现，脸上也都是兴奋的表情。爬到山顶往下看，下面全都是白茫茫的一片雪，这种景象真是令人遐想联翩。以前爬山都是赶在大晴天，没想到阴雨天爬山竟能遇到如此景象。



◆看UCG部门的同事奋战PS3的《战神》，竟然一下子被这款游戏吸引，一直看到爆机，这款游戏实在太震撼了，不愧被很多人誉为“神作”，现在不禁对PSP版《战神》期待度大增。

◆《MHP2》目前进度，刚刚把队长任务弄得只剩下一个——“最后的招待状”，这两只白色怪物还是等我造出上亿装备再来挑战吧。现在我终于要把重点转向集会所任务了。



见识见识

★最近游戏已时川略有下降，看着饼干都HR6了，我却还在HR5徘徊。一方面原因是开了个新档，另一方面是“《圣经》系列”的小说真是相当好看。兴趣一来，向作为高达粉丝的BK严重挑衅：“B！~好，请问为什么《圣经》的文艺要比《高达》好很多啊？”BK曰：“月兔，那是因为你看的是盗版翻译啊！”一时语塞。度，废话，谁高中买得起正版书！”



★虽说3月份正应该是阳光和煦的大好时节，可是突如其来乍寒大搞得所有人措手不及。虽然每天上班的路只有5分钟，但是冷风能把一天的精神和动力在短短5分钟之内吹得烟消云散。唉。

★昨天琉璃好心办坏事，身后的不经意的紫枫偶感风寒，有些发烧症状。于是琉璃拿出数日前自己发烧时吃的药品马上给紫枫服用。谁知数小时后，紫枫开始狂冒虚汗，吓得马上去医院……结果，检查发现是因为同时服用了数种退烧药品，导致身体无法承受。紫枫，我错了……下次再也不一口气给你吃那么多药了。（T T）

★终于告别了长达半年之久的快餐生活，每天晚上回到家面对热腾腾的家常饭菜，不禁感叹，这才是自己想要的生活！

★有时候心境的变化快得让自己无法理解，不过这样的变化有时也能让人体验到意外的幸福感。

★先解释一个日语名词“大家（おおや）”，意为房东。本月初换了一个比较有趣的“大家”，房租很吉利——880，此房东为人友善，而且也算同道中人。能随口报出任意大作的首日、首周、最终销量、次世代主机一应俱全，此外还有一“堵”一面墙那么大的电视，真是太有才了！趁明儿让大伙

◆早也《MHP2》晚也《MHP2》，联机乐趣真是无法抵挡。那天上某个论坛，看见一玩家说自己为了玩《MHP2》，已经十几天没去上班了……狂汗。饼干想说的就是，除了玩游戏以外，生活中还有其他值得投入时间的目标。陷入一样东西太笨就没意思了，你说是不是呢？

◆两年前还在大学里，疯狂地《战神》第一作，两年后的现在居然已经坐在编辑部内玩《战神》了，真是感慨万千。

◆有天傍晚时从家里出来去单位，路过一小站，门口密密麻麻的全是自备接孩子放学的家长。有走着来接的，骑车来接的，开着车来接的。联想到自己小时候最爱让老爸来接我了，因为老爸一来我就不能和同学们去瞎逛了。不过嘛，若干年后我可能也会去接孩子放学的吧。



◆发烧

被迫同时喝下了一瓶“双黄连口服液”一瓶“板蓝根”以及一片“泰诺”之后，身体出现不良反应，到医院被医生好好检查了一顿，结果换来一个小时的盐水。药，果然是不能乱吃的……

◆前日

在家登陆自己的QQ，突然收到自己的另外一个QQ发过来的消息：“哥们，真不好意思，我有个朋友出了点事情，能借我点钱么，我的卡号是XXXXXXX。”

一顿错愕之后，赶紧检查了一下自己另外一个QQ，证实了我的Q号已然被盗。

◆《茶舞》（港名《血门徒》，说实话还是《茶舞》这个名字比较好听，也更加贴合一些。）本月强烈推荐影片。





2006年的1月21日，我们“天下聚会”栏目的首个认证聚会组织诞生了。PSP在上海举办了首届“掌机王SP PSP上海新年聚会”。本次聚会由我们《掌机王SP》提供，价值近200元的丰富奖品，聚会的气氛和现场气氛真是没得说。不过由于春节假期临近，聚会相关报道到今天才为大家献上。在这里先感谢网上各位网友的支持。另外本辑主打聚会可不是加入我们，天下聚会大家庭的新掌机玩家们。欲知详情如何，请看下文。()

——掌机王SP编辑部

新年新朋友，聚会乐趣多

文 Mr.T

聚会主题：2007年南宁掌机玩家见面交流会

聚会时间：2007年2月4日下午

聚会地点：王府井好伦哥自助餐厅

每人花费：39.99元

举办组织：南宁掌机同盟会

群 号：17472073

Hi，大家好，我是CNGBA论坛NDS讨论区斑竹Mr.T，也是CNGBA南宁掌机同盟会的群主，本次聚会是我在南宁组织的第3次聚会，其实在聚会结束第2天，我就与米格小编取得了联系，我们的聚会报道到现在才和各位看官见面，还请大家见谅！

好的，闲话少说，让我们直接切入正题吧。由于前两次聚会都取得圆满成功，而且学校已经放寒假，考虑到有不少南宁的“掌机王”们都比较有空，也为了能结交更多的新朋友，所以我和几个群里的老友商量了一下，决定于2007年2月4日星期天下午举办第三次本地掌机玩家聚会，地点选择在市中心的新民七星路口王府井二楼好伦哥自助餐厅，这里的消费水平比较适中，价格也在学生朋友们的承受范围内。活动内容主要是联机、交流游戏心得、讨论破解及烧录等掌机玩家们关心的各种话题，更重要的是，为喜欢掌机和游戏的新老朋友们提供一个交流和互动的场合与平台。

由于宣传得力，这次聚会“重量级”人物要比上次多好多，几个《掌机王SP》的老读者还有一些老玩家都会参加，其中有前掌机王特

约撰告人blinbin30，还有GBA时代比较活跃的破解汉化员鸵鸟，以及另一位CNGBA论坛斑竹——新闻区的月恋樱华前辈。当然，提前半个月就在论坛的PSP区和NDS区发了聚会公告也得到了不少朋友的积极响应，到活动开始前已经有30多人报名，其中还有几位MM也积极做出响应。能和几位掌机前辈和那么多玩家朋友一起见面交流，我自己对这次聚会可是充满了期待，心想能得到那么多人的支持，无论如何我都要把聚会组织得十分精彩。

4日聚会当天的天气十分好，温暖的阳光让人的心情也跟着高涨起来，以至于我到场时，发现有3、4个热心玩家比我到得还早，还把最好的位置拿下联起了《马车》。(— —+)首先让我发现的就是鸵鸟大哥的身影，真是太高兴了，想起上一次和他见面都是两年多以前的事了，那时我还是个瘦高个，捧着GBA+K的小孩儿。聚会前虽然他说好会来参加，但是偏偏到了机



▲MM正在帮忙拷贝存档，备战ing

一直打不通，QQ又不在线，完全联系不上，真有些让人担心。结果居然比我到得还早，难道是为了给我惊喜？不一会儿，又有其他玩家陆陆续续到场，其中有位网名叫“胜利十一人”的玩家朋友，因为知道了南宁有聚会，特地从宜州乘火车赶来参加，真令我们感动啊！短短十几分钟过去，人数已经过20人了，还好我有先见之明，定下的是一个区，至少能容纳30人的位置，地方充足，这样除了正规军，咱也不怕有游击队中途袭击啦。（大笑！）

被群里大苹果MM（后文简称果酱）说中了，主办人还真不可能闲下来，我得过去做番自我介绍、核对玩家的报名ID，然后再把玩友带到座位上。果酱还特意带了她的MAC，还有Crystal君也带了笔记本电脑，两部本本专门用来为大家拷贝游戏，真要感谢两位考虑得如此周全。当大部分报名“会”的玩家都到场后，聚会正式开始。与会玩家们气氛热烈，各路玩家都激烈地展开了属于自己的对决，随后赶到的朋友也立刻被带动了起来，迅速开机加入战斗。不一会儿赶上了晚饭时间，于是才打不相识的玩友们一边解决肚子问题，一边与早已认识的朋友开心地聊天，互相熟悉，等待饭后战一场来晚餐后，大家纷纷开始寻找各种游戏的爱好，再次埋头奋战起来。补充完体力后效率就是不一样，聚会开始进入高潮，真正的大混战开始了。

因为是PSP、NDS双机玩友聚会，大家就自觉地按机种分群啦。不过天下玩友一家人嘛，没过一会儿，许多PSP和NDS玩家就开始互相换机，体验不同掌机的感觉。特别是NDS，对MM的杀伤力还真大，而且NDS联机游戏也要更受欢迎一些，玩家中大受欢迎的主打游戏还要数《马里奥赛车》和《银河战士》。另外，1型赛车游戏《马车》混战时的激烈程度可想而知，聪明的玩家们一般开始时不会跑在前面的，而保持在一个适当的位置来拿道具袭击别人，利用各种陷阱害得不少人叫苦连天。“谁扔我龟壳！”“我顶你个肺！”喧闹的吆喝声此起彼伏，还有那传说中的直票也总算让我大饱眼福，怨念的是我老学不会。（TOT）唉，强人不能比啊。《银河战士》由于最大只支持4人联机，所以形势没有《马车》那么激烈。一般挤不进《马车》或者玩累了才会去小杀一盘《银河》。除了主打游戏，其他小伙伴也开起了《应援团》和《游戏王》，我偷偷瞄了两眼，看来大家的水平还都是相当不错的。

而另一边PSP玩家也是当仁不让，联起PSP聚会保留节目——《山脊赛车》（以下简称《RR》）和《怪物猎人P》。与NDS玩家联《马车》时热情洋溢的喧哗不同，PSP玩家们联《RR》时个个可都是全神贯注，气氛虽然平静，但每个玩家的心早已融入那充满着速度与激情的赛车场上，车手必须聚精会神，稍有失误就会让人反超。群里的小狼MM也忍不住玩了两盘，但早已进入状态的玩家GG们貌似杀红了眼，丝毫没有怜香惜玉的意思，每次都让小狼MM包尾，害得人家一气之下跑去蹭别人的NDS玩。我自己也抽空乱入了一场，拿了第2，人生得意啊！由于PSP玩家们盘踞在聚会区的外侧，凭借小P华丽的外表，也吸引了不少餐厅内其他顾客的目光，甚至有很多人直接杀过来观看我们的比赛，就连餐厅服务员都开心地不停往我们这边跑。“谁懂啊？”每盘《RR》的赛事结束以后，总会传来月黑楼中大鸟成熟稳健的声音，他坐在最外面，样子又平易近人，所以一群来看热闹的小鬼都紧紧围在了他身边。而他年龄又比较大，甚至有些玩友误认为是他带来的小孩，悄悄跟我说：“1君，你羡慕那大叔么？有了几个孩子还能对游戏如此热情，我是他孩子就好了！”哈哈，说行是啊，想想我们小时候，哪会有支持孩子玩游戏的家长，这难得的一幕，引起了一些玩友的注意，纷纷掏出数码相机和DV拍摄，终于没让这珍贵的情景白白流逝。结束了《RR》的赛事后，Pspers又自发组队，进入了充满着力一美的《怪物猎人P》世界中。大家一窝家伙，嗨！一个比一个不简单啊！许多稀有装备纷纷登场，给我印象最深的是杰、月念樱华、SeE、希无名的四人屠龙组，分工明确，各有所长，大槌、片手、大剑、重弩的“四人帮”在组队时所向披靡，各种火龙在碰到这个组的时候几乎被“瞬秒杀”。而没有参与联机的玩家中，有两位《DUMAX》达人的高水准演出也让人大开眼界，娴熟的操作将该作的精彩演绎到了极致。与此同时，参与聚会的四位MM也是巾帼不让须眉，果酱和她的朋友喜欢联《太鼓之达人》，流畅的指法和机灵的反应让许多男玩家自叹不如；小狼MM的口味则和男生挺像的，喜欢《RR》和《MGS》，而且她的硬件装备精良，居然有512M、1G+2G三根记忆棒和2块电池，能玩到她这样程度的MM，实在不多见；还有位MM，是我们群里面的股东“达成心愿的虫”的GF，所以我们称她

为虫嫂。估计是全场最活跃的MM了，啥都有她的份儿。拍照抢镜头、联机抢掌机，什么都要掺和一下才行，如此卡哇依的游戏MM，引得众单身贵族们羡慕不已……（-_-b）

原先群里讨论时，有些玩家朋友顾虑自己找不到游戏同好，没人和自己联喜欢的游戏怎么办？或者是自己玩得太菜，和高手联被84怎么办？事实说明了，他们的顾虑是完全没必要的。在聚会中，大家都玩得很投入。我们的聚会自由度高，没啥特别的要求，就连吃也是随便吃，因为是自助餐嘛！如果真的非要说出个啥要求，就是要大家都开心吧！难得走到一起，这样愉快地一起玩游戏的机会实在不多，玩当然要玩得不虚此行啦。

欢快的时光总显得特别短暂，时间转眼就到了晚上9点。原来要参加聚会的binbin30却因为临时有事迟迟没有出现，我们都非常着急，作为资深玩家，大家可都有问题要请教他呢，而且他还担任着我们全场合影的任务，这可是他的专业。在我电话再三催促下，binbin30终于在9点半赶到了我们聚会现场。在光线不足相比较

匆忙的情况下，带着祝福与对未来的期盼，当晚参加聚会的男女玩家们纷纷拿出自己的爱机合影留念，为本次聚会画上了一个圆满的句号。

在大家的共同参与下，本次南宁市掌机玩家聚会获得圆满成功。同时，我们也期待有更多的南宁市玩家乃至广西玩家能够参入到我们的群体中来，无论你有何机种，都将会是我们中的一份子，天下玩家都是一家人，让我们共同期待下一次的再相聚！



▲带着祝福与对未来的期盼，当晚参加聚会的合影，为本次聚会画上了一个圆满的句号

奖品多多等你拿， 认证聚会火赛场

文 D调の华丽

聚会主题：掌机王 SP “PSP 上海” 新年聚会第一章

举办地点：浙江中路 229 号 3 楼古滇茶坊

时间：2006 年 1 月 20 日 10:00 至 18:00

每人花费：50 元

主办人：D调の华丽

QQ 群：32393657

聚会参与凭证：手中的 PSP

赞助厂商



广州市东仕德电子科技有限公司



GBAlpha (中国) 有限公司



Ewin 网络小组



蓝净电竞



AceKard 组



广州市北通电子有限公司



《掌机王 SP》

《RR2》的喧嚣，《怪物》的惨叫，《足球》的呐喊，《太鼓》的旋律，《DJMAX》的疯狂，PSPSH 2007 年第一章的宣言唤响了！

相信各位《掌机王 SP》的粉丝对我们应该不陌生了吧，PSPSH，我们再次来到《掌机王 SP》，让大家熟悉我们、认识我们、加入我们，很开心PSPSH的聚会每次都顺利地举行，很多原本不认识的人成为了游戏的伙伴，很真诚地告诉那些对游戏反感的朋友，适度的游戏可以让你有一个愉快的心情，心情好了，生活才有乐趣。



▲群里的几位主要负责人合影



▲比赛时的热斗场面扣人心弦。

12月的聚会之后，作为首个通过“《掌机王SP》天下聚会”栏目认证的聚会组织，我们紧接着举办了由《掌机王SP》协同各厂商赞助的大型玩家聚会，本次聚会与会总人数高达82人，绝对可以堪称国内规模最大的掌机玩家聚会活动了。《掌机王SP》为我们提供了丰富的奖品，使聚会的内容更加的丰富，大家的参与热情更高，很多都雄心勃勃的玩家可都是冲着丰厚的奖品来的噢！（^_^）本次聚会还有许多MM玩家加入，而且MM之间还发扬了互相友爱的光荣传统，《DJMAX》，《太鼓之达人》，团结起来蹂躏着一个个意气风发的GG，要知道人家MM可都是玩8键的啊

《RR2》的赛场仍旧是年轻人的战场，16岁的小正太仍旧单手在那边游移，斜着还冒一句：“扭扭8够啊……”瞬时，越前龙马的形象从众人脑中闪过，现场一片他的FANS全部晕倒。（米格：顺便一提，本辑《口袋光环》收录了本次聚会视频，小正太的华丽表演视频也收录其中哦！）而作为一名《实况》的老玩家，聚会当天最让我吃惊的是当天的高手会那么多，那么厉害，我竟然第一轮就被淘汰出局，（TOT）最夸张的是冠亚军的比赛在120分钟的时间里

面战成平局，最终第一次来参加聚会的发箍男取得了冠军，吹响了“We are the champion”的号角，最后由PSPSH主席颁发2007年第一章的PES冠军奖品……（米格：D，你跑题了，快回来，这里不是球场。）

这次的聚会不只有PSPSH群里的玩家参与，由于我们做了良好的宣传，像“赤红13”等其他掌机群的玩家也做出了积极响应。提起赤红13他们的《MHP》技术，哇噻，那个真叫棒。竞技场双色双角的讨伐，总计时8分19秒，让聚会的其他猎人都自叹不如，猎人世界真是强人无数啊。

在《掌机王SP》媒体及厂商的支持下，本次聚会气氛非常热烈，给大家创造了一个舒适的聚会环境，在游戏的过程中也认识了彼此，成为了生活中的朋友。由于本辑“口袋光环”已经收录了本次的聚会视频，这里就不多占篇幅来介绍啦，想知道80人的聚会多么热闹？就请用自己的眼睛来见识一下吧



▲不是我好色只拍MM，实在是相机拍不了80多人的合影啊……

附：聚会获奖名单

《实况》比赛

第一名	JMwtp8	北通 PSP 锂电池 BTP-6260
第二名	Bigzero	北通 PSP 保护胶套 BTP-228
第三名	黄云	北通 PSP 保护贴膜 BTP-6219

《RR2》比赛

第一名	轻轨虾	OS 掌机
第二名	路人甲	北通 PSP 锂电池 BTP-6260
第三名	O调の华雨	北通 PSP 保护盒 BTP-226

《怪物猎人P》比赛

赤红 MHP 战队	M3DSS, AceKard, 5C miniSD 震动版以及 Ewin 震动卡 3 块
-----------	--

聚 会 预 告

聚会名称：一起 Touch 吧！掌机王 SP 大连 DS 玩家

主题聚会：掌机王认证聚会

聚会地点：大连黄河路避风塘

聚会时间：2007年4月14日，10:00AM至6:00PM

比赛奖品：由《掌机王SP》及国内厂商赞助掌机周边

必备游戏：《马里奥赛车》、《死神2》、《新超级马力奥》、《俄罗斯方块》、《应援团》等适合多人联机的游戏。

参加条件：15元活动经费+NDS主机+一颗爱游戏的心。

活动联系NPC：一本木·龙太

报名方式：

1. 加入大连DS之家，群号：13285339
2. QQ号：174040669
3. 手机短信龙太13478528258

自由谈

栏目主持 马修

有不少读者来信询问，自由谈究竟要写些什么？马修这里告诉大家，既然名为自由谈，题材当然就最自由的，可以讲述玩家自己的故事，可以根据游戏写一段精彩的故事，当然还可以对业界的事件以及某部游戏甚至游戏的某个地方做出评论。和“黄金眼REVIEW”不同，自由谈的游戏评论属于读者您，而且形式上更自由，您完全可以自由地去发挥。本辑“主机王自由谈”的第一篇是对还未推出，但已有多部确证的《真·三国无双》的公布历程的回顾与前瞻先声，第二篇《在大作》则讲述马修自己在大作的故事，也许您的一篇自由谈，就是你成为撰稿人的第一步。

期待和现实——

文 江自蚝

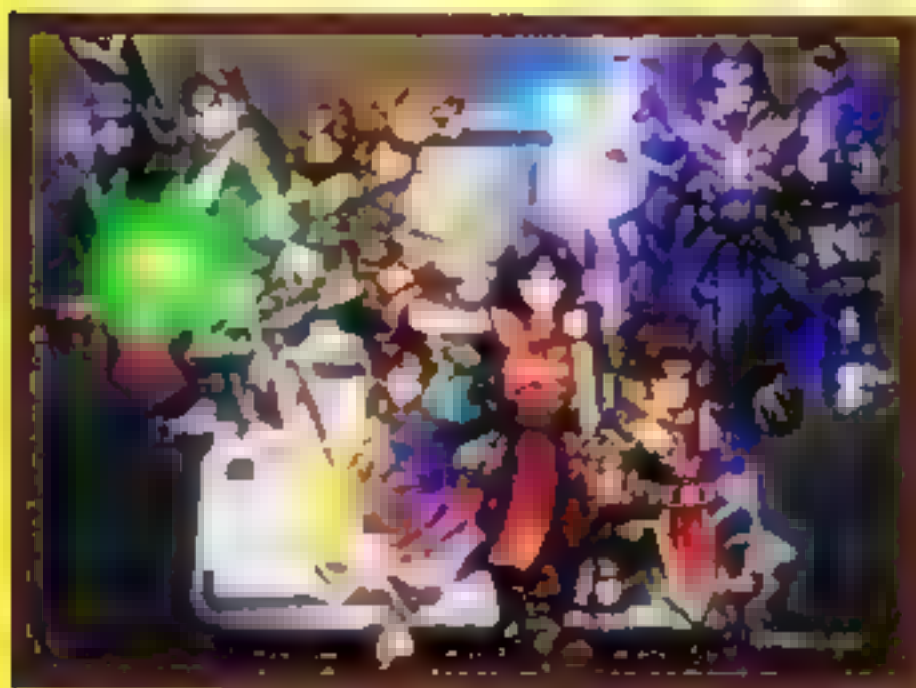
说说我和《真·三国无双DS》

让我写这个文章的动力，不是别的，就是这公布了很久现在才要与玩家见面的《真·三国无双DS（1+2）之战》（以下简称《真·DS》），回忆一下笔者的期待和游戏从公布至今的坎坎坷坷，加上对目前掌握的游戏消息还可以

略评一番，因此这篇拙文便诞生了。是为序。

大概自己一直比较支持任天堂吧，所以当2004年NDS版的《真·三国无双》公布时，笔者还着实地为它兴奋了一阵。记得当时还有个非常有意思的视频预告，但看不出具体的画面是什么样子。

后来，PSP版的《真·三国无双》发售了，NDS版的杳无音信。作为掌机玩家兼《无双》FAN，这款首次登陆掌机的《无双》，个人是一定要玩的，我借了PSP玩游戏，选了与英玩一会，心理防线就有些崩溃了，虽然走格子，但战斗可是非常原汁原味的，为了《真·三国无双》，我买了PSP，几乎没去想还要用PSP去玩其他的，更没去想以后会不会出什





么样的续作。总之，PSP版的《真·三国无双》让我见识了掌机版《无双》的不俗表现，顺便期待下NDS版的，毕竟《超级马里奥64DS》也向我们展示了NDS非常不错的3D表现能力。

从此，一直生活没追求的我开始关注发售表，顺便用自己的NDS也玩了一些其他的动作游戏——那个时候的NDS给人的感觉简直是烂泥扶不上墙，任天堂自家的大作上了NDS对应了触摸屏均反响平平，初公开时让人眼前一亮的《口袋妖怪冲刺》、《捕捉！触摸！耀西》以及后来的《滚滚卡比》，都感觉有三分半新鲜后便乏味的感觉，众多的第三方更是敷衍了事，传统游戏中硬生生加入的触摸系统令人如同吃出沙子般不爽。一些欧美厂商甚至直接把GBA版的画面一成不变地搬到NDS的上屏，下屏加个可有可无的触摸菜单。后来有了一些3D效果的游戏，素质也很一般，低迷的销量和创意不足的游戏，让我基本对NDS版的《无双》没有了信心。

不过2006年的上半年出现了一款GBA版的《真·三国无双A》(以下简称《35A》)，虽然可选的人物少，并且也是走格子，但是可以收集武器，而且不像PSP版那样有令人心烦的兵粮限制。大头版人物的表情非常夸张，特有的技能对兵种相克以及能力叠加系统也非常有新意……当时有种说法，是原本打算做在NDS上的《真·三国无双》因为NDS的表现不尽人意，所以就做到了GBA上。而我呢，



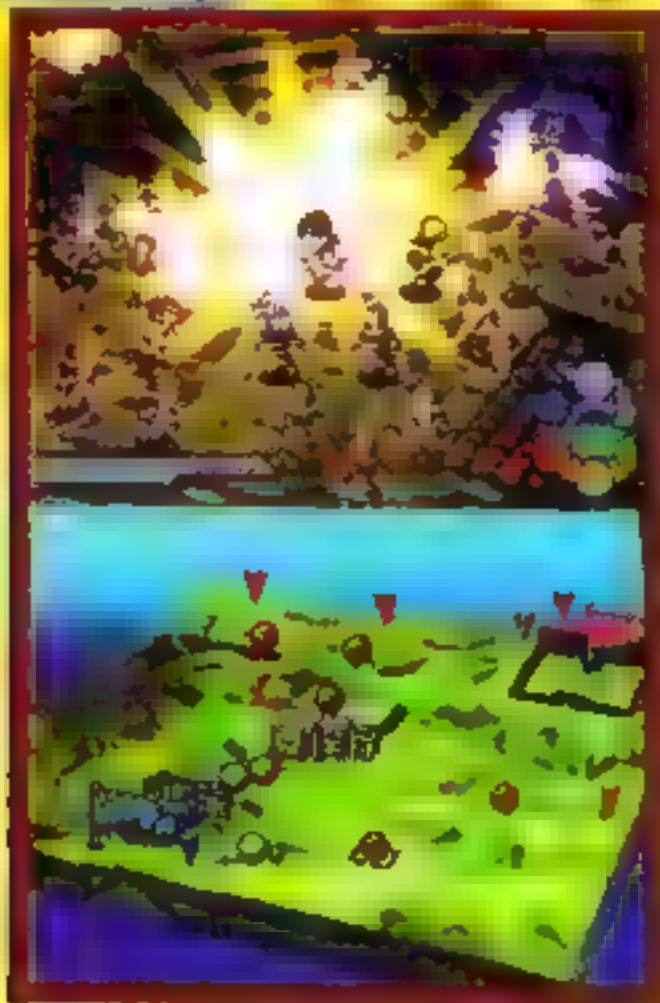
在期待PSP版《无双》续作的同时，也还是执着地期待着《35DS》，因为GBA版让我知道，《无双》还可以做成另一种样子，而GBA版可以说只是个试玩版，正式做到NDS上时，应该是2D的画面、Q版的人物，《354》登场的全部人物以及流畅的大战场而非走格子的地图，当然，那时的NDS也正在崛起……

其实，走格子是掌机版《无双》让人感觉颇为无奈的系统，也许是机能限制吧？两作PSP版的《真·三国无双》、《激·战国无双》以及GBA版的《真·三国无双》，都可以说在机能和爽快感之间作出了无奈的平衡，大战场上一些原本可以不去理会的杂兵，到格子地图里也必须要打——而原本对于杂兵的清理，可全是看心情的。在走格子方面做得最成功的应属《激·战国无双》，种种术符道具让游戏的战略性十足；GBA的也不错，将战斗与走格子的速度联系起来——怎知道《真·三国无双 二度进化》又退回了PSP初代《无双》的走格子类型了，虽然基本不用为兵粮问题发愁，武器和副将收集系统也大大完善，但没有任何意义地去走格子多少还是有些不爽。

当然，去YY《无双》不走格子还是有几分根据的，2005年秋天公布的《无双》的图片中，上屏的战斗画面确实是相当激烈的战斗画面，下屏则是《35A》“地图之舌”的异色原味的地图，且不说地图部分可以显示多少人，也不去想是否真的可以通过触摸下屏切换武将，仅仅是那个完整的地图就足以让我心动不已了，如果《无双》真的作为掌机上首款告别走格子的《无双》出现，那么其意义可谓非凡。

也许，到2006年的E3，这款不用走格子的“大头无双”就该放出影像与大家见面了吧？但是没有，还是那段看不出任何游戏实质的恶搞影像，只有一个美国网站简单报道了它，而唯一的新消息就是报道了发售时间是在2006年末。而2006年的TGS，干脆连这款“大头无双”什么事。等到了2006年末，《35DS》依旧是无声无息，好像厂商根本就没有《35DS》的计划，一切都只是玩家的臆想而已。

说到这，可能各位朋友正在笑我无谓的执着。是呀，PS2上的《无双》每年两作，PSP版也不错而且优秀——这些我已一作不落，为什么非要跟机能不如PSP的NDS以及它上



面跳票到让人心灰意冷的《35DS》较劲？因为GBA版确实很有新意，而在GBA版基础上做出来的一个全人物完整地图的《无双》，也必将是

“《无双》系列”中非常另类的一个系列，做成2D，机能不足的弊端也完全可以掩盖，毕竟NDS的2D还是非常让人满意的。打个比方，有一天本人路过少女的窗前，然后本棒地向窗里瞄了一眼，（竟然看到了窗帘中少女美妙的轮廓。然后使念念不忘，玩《35A》就相当于我往窗里瞄那一眼，然后我便如期待见到少女全貌一般去期待应该能做完全的《35DS》。当然，少女和那些已经非常非常成熟且颇具风情的家用机版《无双》给人的感觉是不同的，而这正是我期待《35DS》的原因。到2005年看了游戏预告片时，我对《35》的期待可谓达到了顶点，就像看到朝思暮想的少女的照片，发现她和自己想象中如此接近时那样兴奋和期待。

但期待未必有结果,如上所说,整个2006年基本没有任何《35DS》的销量。我以为它不会再出了,我以为它胎死腹中了。虽然G3A版还算有新意,但残酷的销量让厂商看到广大玩家对此另类不接受,更悲观地预计到了在已如日中天的NDSL上销售,销量也不会太高。

接下来我就彻底放弃了无谓的等待，其实就“《无双》系列”来说，值得我期盼得还有很多，与其为这个看不见摸不着的飘渺作品去操心，还不如实实在在地为之我看了眼便意志崩溃的《高达无双》和PSP磨钱，还不如去尽情YY下《无双大蛇》，猜一猜PSP下一作《无双》作品是哪部，或想想《战国无双2 猛将传》到底啥时候出，会加些什么东西。

然而就在我放弃去想《35DS》时，它竟然放出了大量新消息，不仅公布了日期，连系统、正式画面以及3名原创角色均有了详细报道……这次我可真有些不知所措了，可能是来得太突然吧，就像倾慕已久的少女突然有一天把她的人体艺术照发给你时，你却发现曲线远不像想象中那般……这其实没什么，人家姑娘小还没长开嘛。可这位给你第一印象青春纯纯的女生却非要放弃自己的风格去故作风骚地去扮熟女——画面硬生生地用上了3D，人物的脸上基本上看不出来五官，马赛克也非常明显，做成此等3D画面，拖慢也几乎是在预料之中的，更糟糕的，是下屏地图上可以肯定地推断《35DS》是走格子类型的。而这一切，都要“归功”于厂商硬是把“大头无双”这小萝莉硬给用上自己本没吃透的3D机能去扮熟女。

少女也好，装熟女也罢，该来的既然要来了，我也没有理由不玩，虽然和期待中的有很大不同，但毕竟还是《无双》，毕竟让我期待这么久，当然和《无双大蛇》会玩，地摊下车，但好在家用机和掌机有一定的互补性，最起码我自己还不至于在两作的游戏时间上摊车。不过在准备完稿时，得知《35DS》又延期了，不过仅仅延了一周，不知光又在打什么算盘，也许是和提前8天的《无双大蛇》再拉开点时间吧，不过我相信，这应该是《35DS》的最后一次延期——但愿。



在大学

我的游戏路

文 zkfly

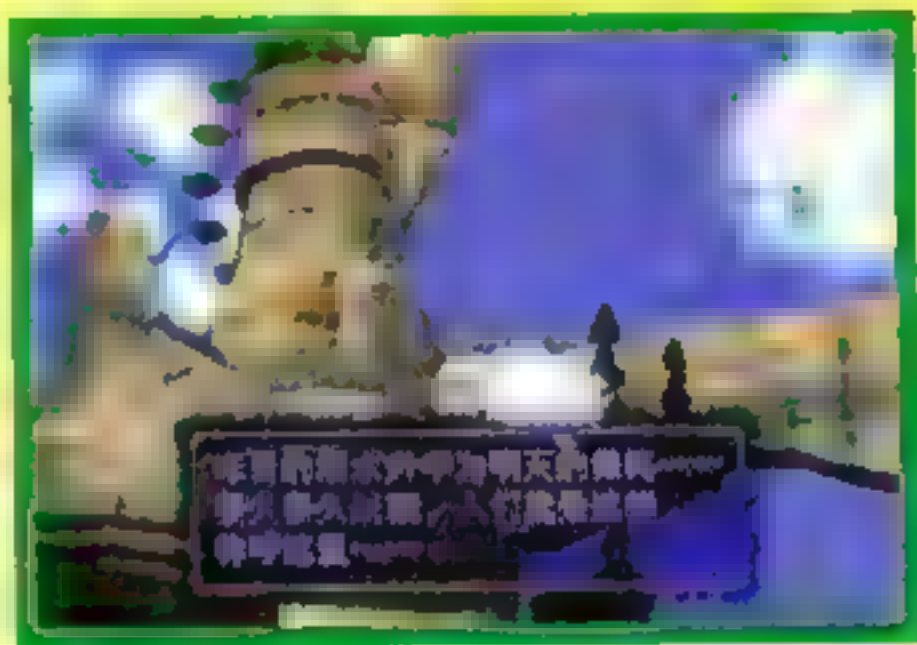
游戏玩家，尤其是 TVGAME 玩家（包括家用机和掌机），在很多地方会被视为异类，他们很孤独；但同时，他们又是幸福的，能一路追寻自己喜欢的东西，无论已得到还是未得到，都是幸福的，而正因为这种孤独中的幸福，迫使游戏玩家想找一个述说的地方，去述说自己的幸福，去缓解自己的孤独，而这，也是使我写下本文的原因。

大一，初识GBA

老实说，这里用“初识”并不太准确，我真正初次见识 GBA 是在高中，通过游戏杂志得以见识其芳颜，而在这之前，我正惊叹于 GB 的掌上表现呢。想当初，这台 GB 在我们班可是到处受到同学们的追捧，并间接促使了一名同学的退学，虽然其退学的真正原因不在于此，但这台 GB 的确是促使他退学的导火索，所以说看到本文的初中高中学生们，一定要处理好学习与游戏的主次关系，不可玩物丧志，不然到时后悔可就来不及了——话扯远了，赶快回到正题。



刚到大学时，还不会大手大脚花钱，用钱谨慎，几个月下来，我竟然省下了 500 多块，回想起书上 GBA 的惊艳画面，心一横，到网上淘来了一台 GBA。（板砖飞来）哇，我承认我颠倒了因果关系，重来——刚上大一时，我就立下了要买 GBA 的壮志，于是省吃俭用好几个月，这期间生活那个苦啊，午餐只敢吃馒头，想吃饼时就把馒头压扁了吃，想吃面条就把馒头拉长了吃，想……（一暗影手持板砖：



“小子，敢抄我笑话……”）

GBA 是有了，卡还没有，心一横，进了游戏店，一看价，大多五六十块，嗯，还好，想想高中玩 GB 时买卡时高昂还未过的价格，这个不算贵，就多买几盘吧，再摸摸自己的口袋，哈，我没说什么梦话吧。回去后，心一横，再向网上行，淘到两盘卡：《晓月》与《超级马里奥 4》，谈好价后，一手交钱，一手交货，卡也到手了。记得初见 GBA 卡带时，心中一个惊叹，GB 卡就很小了，没想到 GBA 卡居然更小，插卡后，再次惊叹，这画面，这音乐，想当初玩 GB 时哪想到有如此美丽如此漂亮如此有动感又如此有天赋的音乐？于是心满意足，哆哆嗦嗦玩了一小时，存档，关机，睡觉。第二天开机一看，再次惊叹——这卡带竟然不能存档

再后来，大一下学期，我入手了烧录卡，当时我几乎把所有烧录卡的资料都弄来分析，最后选定了 SC，即使如今我的 NOS，用的也仍然是这盘卡。而这之后，套用一句小编的说法，那可真是有如进了天堂，再加上那时的 GBA，可真是“正处于事业的上升期”，经典大作是一作接着一作，汉化大作也是一款连着一款，而《掌机王 SP》我也是一本接着一本的买，说句倚老卖老的话，《掌机王 SP》啊，那可是我看着长大的（小编们不要打我）。

大二，再见PS

话说人可真是喜新厌旧，大二时，GBA虽然还是大作一作接一作，而我却开始不再满足于GBA的掌上方寸之地，一直在想着如果GBA的画面如果能接电视该多好，这个愿望当真让任天堂给实现了，但看看那价格，不说NGC本体，单单那个转换器当时就要400多，俺一个穷学生，哪来那么多钱来供它，得，就空想着吧，顺便阿Q一下：“牵挂不也是一种幸福吗？”话虽这么说，想用电视玩GBA的想法却渐渐变成了想玩TV GAME，网上看了一下，惊讶地发现曾经昂贵的PS价格如今却是低的让人无法相信，而且软件在购买也是十分方便，想想即将到手的奖学金，于是心一横，列下计划：馒头，又见馒头……计划实行得十分顺利，元旦时，我终于入手了一台PS和一台小液晶电视。

应该说，我的运气还是蛮好的，PS上有两款神作，一款《女神侧身像》，一款《异度装甲》，在我入手PS后不久，就分别宣布完美汉化了，要知道，家主机上的游戏汉化游戏可没多少，这里我要说的是《女神》，如果是我从玩过的游戏中找，唯一一款神作的话，那就非它莫属了，在浩如烟海的游戏里，能遇到这么一款游戏，而且是汉化版，我算是天意，是我的幸运。PS上的经典游戏我陆陆续续都入手了，但用手玩的也就两个：《女神》通了过去，《异度》通了不少遍，其他的都是浅尝辄止，唯一的感受就是游戏太梦幻了，于是在NDS出现后不久，我放弃了PS。



PS，它是名副其实的片小霸，唯一可以拿出手的，就是“任天堂”这一金字招牌。NDS上的好玩游戏，相比PS而言，真是数不胜数，这里我又有點走偏了，说句老实话，有钱我也想耍一个，PS的机能是名副其实的王者，市面上的教课书。论性价比，PS也是名副其实的王者，4000多的价格，软件很多，而这里我要说的，是《风来岛》。

初玩未了解系统时，唯一的感受就是难后来看了有关的介绍，由于初玩和手，难处的感觉就干脆有难有难了，难得不绝了。话说这款游戏，一定要戴手套，声音一定要调大，触屏一定要好，而戴手套这一点，一定要贴膜，而且一定要贴好膜。还未玩过的朋友不要感到害怕，更不要感到麻烦，当真正进入《风来岛》的世界时，这些条件你会自然而然地一一办到，有了这些准备，就可以进入《风来岛》的热血世界了，对了，还有一个一定，那就是一定要有好时间，本人就是经常玩一下午。

写到这里，这篇文章就草草收笔了。第一次投稿，不足之处相信很多，还请各位朋友包容指正。纵观三年下来，有乐，也有苦，上文所写的馒头事件虽是搞笑，但还是有一点真实性在里面的，所以在此借文章的最后，向能读到这篇文章的朋友们劝上一句：对待游戏，还是要量力而为，无论是经济上，还是时间上，只有这样，才能更好地享受游戏的乐趣。

大三，我的NDS和《应援团》

NDS初出现之时，我并不看好它。相对笨拙的机能，犹如文曲星的丑陋外形，相比



游戏小说

Tot. 01
2006年

重磅出击
王国之心 记忆之链

游戏小说创刊号

国内首创

时光回溯
如龙2 战争机器

3月30日全国上市

20万字超大文字量令您尽享阅读快感

■王国之心 记忆之链 忘却一切的城堡 化为碎片的记忆 连接两代之间那段空白的历史 IGN2004年 评选掌机最佳剧情

■如龙2 2006年度最佳游戏剧情奖得主 少有的电影化游戏 适合成人的黑帮故事

■战争机器 2006年X360最佳游戏 人类与兽族惨烈悲壮的战争震撼开篇

日本官方游戏小说

■火焰之纹章 暗黑龙与光之剑 《火纹》系列的起点之作 再现暗黑战争那段波澜壮阔的诗篇

■幻想传说 沉寂的历史 不同的立场 不同的正义 这里讲述的 是你所不知道的达奥斯的故事 是一段被人为掩埋的历史

■零 ZERO 被诅咒的大厦 神秘而残忍的仪式 和风恐怖的谜高峰 从另一个角度，带你进入这个令人脊骨发凉的世界中

手机游戏综合发售表

3月中的手机游戏以 动作作品为主 其中比较瞩目的有PS2的《机动战士高达 基连》这是一款由日本人开发的原创作品 以取得《高达》的版权 本作的水准和市场反响令人关注 另外当天集齐 一款在任天堂的作品 其中包括PS2的《高达 机动战士高达》以及PS2上的《电子力量职业棒球 携带版》《机动战士高达 高达世纪大特 合体版》《真 高达无双》在玩法和系统上进行了很多革新 一直的《高达》系列 不但在玩法上 而且也在其中找到新的感觉

发售表阅读提示

- 1 本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名 发售厂商 游戏类型以及日 美元价格 中文名下方的是日 英文原名
- 2 以日元标价的为日版游戏 以美元标价的为美版游戏 以此类推 除任天堂的日版游戏外 所有日版游戏的价格都不含消费税
- 3 红色字体为受瞩目游戏

2007年3月22日				
カッパ	カッパ	カッパ	カッパ	カッパ
SIMPLE DSシリーズ Vol.13 日常気象を突っ走れ! THE 嵐のドリフト・ラリー				
嵐のドリフト・ラリー	カッパ	カッパ	カッパ	カッパ
カッパ	カッパ	カッパ	カッパ	カッパ
前线任务1st	Square Enix	S RPO	4800	日元
フロントミッション ザ ファースト				
2007年3月23日				
英語が苦手な大人のDSトレーニング もつとえいごで遊べ				
电脑游戏(小天天子)	Dorart	ETC	4200	日元
アタマでDO! こてんこてんこ				
アタマでDO! こてんこてんこ				
京都教団ヒットマンREBORN DS 死ぬ気MAX! ボンゴレカ ニバル!				
京都教団ヒットマンREBORN DS 死ぬ気MAX! ボンゴレカ ニバル!				
Gamicsシリーズ Vol.1 横山光輝 国志 第 巻 こ頼の礼				
Gamicsシリーズ Vol.1 横山光輝 国志 第 巻 こ頼の礼				
スカーレット 英語のクイズ 国志 第 巻 こ頼の礼				
スカーレット 英語のクイズ 国志 第 巻 こ頼の礼				
約眼の曼舞DS	Media Works	AVG	4500	日元
約眼のシマナDS				
約眼のシマナDS				
D Gray man 神の健達				
D Gray man 神の健達				
数码暴龙物语 月光	NBGI	RPG	4800	日元
数码暴龙物语 月光				
デジタルストーリー ムーンライト				
デジタルストーリー ムーンライト				
たまごっちのアップレ! にじぶんあや				
たまごっちのアップレ! にじぶんあや				
托业测试 DS练习	E Institute	ETC	3800	日元
TOEIC TEST DSトレーニング				
我的旋律 天使之昔 电子手册与娱乐游戏	TDK Core	ETC	4800	日元
我的旋律 天使之昔 电子手册与娱乐游戏				
マイメロディエンジェルブック 電子手帳&エンジョイゲーム				
マイメロディエンジェルブック 電子手帳&エンジョイゲーム				
ハズルンリ スク 電子手帳&エンジョイゲーム				
ハズルンリ スク 電子手帳&エンジョイゲーム				
ハズルンリ スク 電子手帳&エンジョイゲーム				
ハズルンリ スク 電子手帳&エンジョイゲーム				

2007年4月5日

真・三国无双DS 斗士之战	Koei	ACT	4800日元
真・三国无双DS ファイターズバトル			
DS阴山式 电脑反复 正确汉字听写	小学馆	ETC	3800日元
DS阴山メソッド 电脑反复 正しい汉字かきとりくん			
名侦探柯南 侦探力锻炼器	NBGI	ETC	4800日元
名探偵コナン 探偵力トレーナー			
我的快乐礼仪手册	Taito	ETC	3800日元
私のハッピーマナーブック			

2007年4月12日

马里奥对大会2	Nintendo	ACT	4800日元
マリオVS.ドンキーコング2 ミニミニ大行進!			
写入式“般若心经”练习手册DS	IE Institute	ETC	3800日元
書き込み式“般若心经”练习帳DS			
逆转裁判4	Capcom	AVG	4800日元
逆転裁判4			
四眼天鸡 宇宙最强队	Walt Disney Games	ACT	4800日元
チキン・リトル 宇宙最強のチーム			
小美人鱼 艾丽尔的海中宝物	Walt Disney Games	ACT	4800日元
リトル・マーメイド アリエルの海のたからもの			

2007年4月19日

Wi-Fi対応 全世界众乐乐大全	Nintendo	ETC	3800日元
Wi-Fi対応 世界のだれでもアソビ大全			
石脑锻炼DS 七田式 成人速读训练	Interchannel Holon	ETC	3800日元
石脑锻炼ウノタンDS 七田式 大人の速読トレーニング			
学园爱丽丝 开心伙伴	Kids Station	AVG	4800日元
学園アリス わくわく ハッピーフレンズ			
亲子娱乐 男孩版	Star Fish	ETC	3800日元
できたよ! ママ おとこのこ			
亲子娱乐 女孩版	Star Fish	ETC	3800日元
できたよ! ママ おんなのこ			
交响情人梦	NBGI	MUG	4800日元
のだめカンタービレ			

PlayStation Portable

2007年4月3日

波斯王子 复古之剑	Ubisoft	ACT	39.99美元
Prince of Persia: Rival Swords			

2007年4月5日

实况力量职业棒球 携带版2	Konami	SLO	4800日元
实况パワフルプロ野球ポータブル2			
机动战士高达SEED 联合对扎夫特 携带版	NBGI	ACT	4800日元
机动战士ガンダムSEED 联合VS.Z.A.F.T.PORTABLE			

2007年4月10日

机密武装 蔓延	Konami	FPS	39.99美元
Coded Arms: Contagion			

2007年4月12日

可以玩一生 东大将棋 解残局道场	毎日Communications	TAB	4800日元
一生遊べる 东大将棋 詰将棋道场			

2007年4月18日

上古卷轴 湮灭	2K Games	RPG	39.99美元
The Elder Scrolls Travels: Oblivion			

2007年4月19日

最终幻想	Square Enix	RPG	3800日元
ファイナルファンタジー			

口袋光环

精彩内容导视 Vol.60



游戏展望台

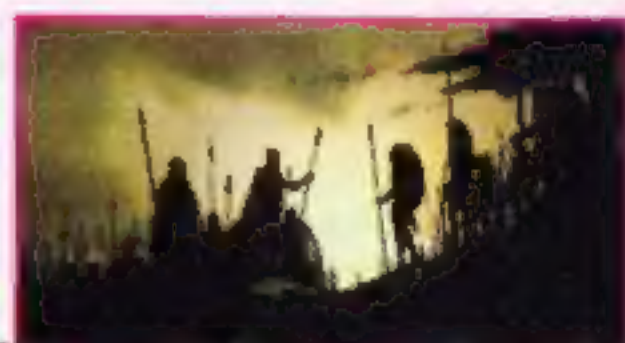
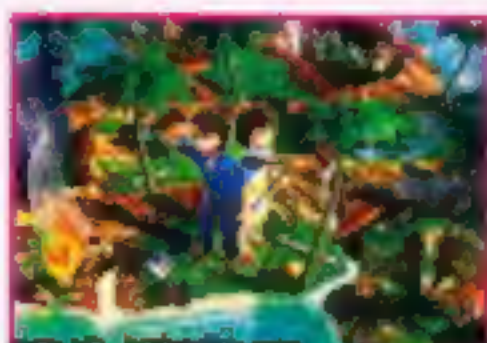


收录未发售游戏的第一手影像情报，让您享受最速的视觉冲击！

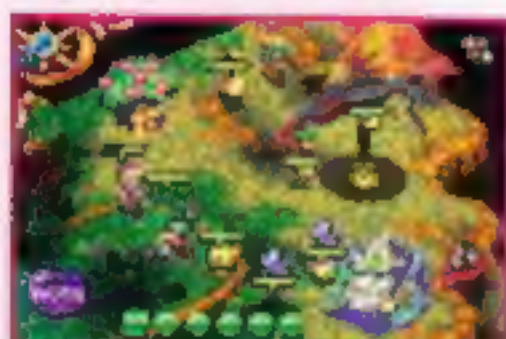
本辑为您收录了来自第一线的《塞尔达传说 幻影沙漏》、《前线任务1st》以及《逆转裁判4》的预告影像。

新作特搜队

全面搜索近期作品，为您简介最新的作品信息！



为您演示《幸存少年 迷失蔚蓝2》、《斯巴达300勇士 荣耀征程》及《火热狂飙 统治者》等12款二线作品。



火热试玩区

详解近期当红大作，为您演示劲作的系统及特点！

详解近期《圣剑传说 玛娜英雄》、《使命召唤》等当红大作，为您打造最酷的游戏视觉盛宴！

口袋特企



达人影像，再次复活！

本辑特别推荐：《怪物猎人 携带版 2nd》
达人玩家为您演示如何速杀轰龙、霸龙，
让你享受感官上的劲爆冲击！

天下聚会



天下玩友聚会，热情联机连心！
上海&南宁玩家聚会影像全面收录，
带您一起去体验聚会现场的热度！

想了解最近有什么新的游戏书刊上市? 那么你一定要关注这里的内容, 这里会给大家介绍最近上市的游戏书刊以及重头内容, 方便大家购买。另外, 大家也可登陆Levelup网站的“电玩书刊区”(http://www.levelup.cn/book/), 那里可以进行书刊的网上购买, 而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



游小说

第一辑

国内首本游戏小说专门志

20万字超大文字量令您尽享阅读快感

在本辑中, 您既能看到包括国内知名撰稿人的游戏小说, 也有官方正式出版的游戏正传或外传故事。此外, 在书中您还能看到同人小说、原画设定、四格漫画、最新游戏的剧情概括等精彩内容。

3月30日 全国上市



附赠
《鬼泣》书签

游戏光环DVD

第23辑

《战神II》至激剧情影像全程收录! 更有前作故事回顾! 次世代焦点新作《天剑》、《战地双雄》最新游戏影像收录! “欢迎来到次世代”带你领略《幽灵行动 尖峰战士2》的现代化立体战争! 《高达无双》为你演绎经典名场面! 吾国欣赏《无双大蛇》精彩CG动画精选、好莱坞大片《蜘蛛侠3》7分钟精彩片花

3月30日 全国上市



游戏机实用技术

2007年4月日

PS2超级大作《战神II》, 攻略、研究、剧情一期完, 绝对震撼! 游戏开发者大会专题, 海量业界游戏情报公开! 最新大作攻略研究连发, 全机种游戏一网打尽! 任天堂次世代主机Wii惨遭破解, 改机经过全程详细报道! 本期赠送迷你DVD+《游小说》试读本。

3月24日 全国上市



模魂志

128页大16开模型时尚志+VCD

No.7

2007年开春以来世界最大规模的造型物展会——Wonder Festival2007[冬]展会报道: 《新世纪福音战士》12周年补完计划; 详尽的MG版海盗高达X-1 制作改造范例; 《超时空要塞》MACROSS号可动完成品完全剖析; 《圣斗士冥王篇》剧情详解; 全新女生空间——女生部屋。



现已全国上市



LEVELUP 游戏城寨

本期赠送“城寨风彩”电子彩票 第007期! Level.25

《勇者斗恶龙 神剑》、《假面女王与镜之塔》等新作速报; 特稿: 遗失的美好——寻找逝去栏目的影子; 城寨研究室专题 Vol.18; 琥珀的Wii改机实录; Web Show; [专题]网络流行语; 城寨小百科; 寒光照五步, 煮酒论太刀; levelup 音乐台: 音乐小特辑——影山浩宣。



现已全国上市



Level 26 3月30日见, 开本扩大, 定价不变!

精美
赠品

两大NDS新作攻略

龙珠Z
遥远的悟空传说

游戏王对战怪兽
世界锦标赛2007



搜罗近期掌机游戏
精彩影像

《真·三国无双DS》
主题随意贴

掌机王SP

61

辑 4月上旬 全国上市

幸运大抽奖 惊喜送不断



PSP、NDSL、DS掌机、NDS烧录卡、PSP电池包.....

海量奖品等你来拿!

ISBN 7-88527-044-5



9 787885 270445 >

定价:8.8元



只要购买《掌机王SP》
就有机会中奖!

话梅杂志&3DM-3M V